

**EVALUASI METODE DEMONSTRASI DAN *DRILL* TERHADAP
KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH DAN ATAS
PEMBELAJARAN BOLA VOLI KELAS X
DI SMK NEGERI KOTA BENGKULU**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

**PANJI PANGESTU
NIM: 22633251016**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

ABSTRAK

Panji Pangestu: Evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu. Tesis. Yogyakarta. FIKK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu berdasarkan *Context, Input, Process, dan Product*.

Model evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model CIPP. Subjek penelitian ini adalah guru PJOK, peserta didik di SMK Negeri Kota Bengkulu. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling, dengan rincian guru PJOK 11 orang, peserta didik 246 orang, Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *Context* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya dengan Indikator merancang kegiatan belajar mengajar sebesar 2,48 kategori kurang, pengelolaan kelas sebesar 2,45 kategori kurang, dan penilaian sebesar 2,59 kategori baik secara keseluruhan untuk evaluasi *context* memiliki skor 2,51 dengan kategori baik. (2) *Input* evaluasi demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya dengan indikator materi pembelajaran sebesar 2,45 pada kategori kurang dan keterampilan peserta didik sebesar 2,48 kategori kurang secara keseluruhan untuk evaluasi input dengan skor 2,46 pada kategori kurang. (3) *Process* evaluasi demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya dengan Indikator kegiatan pembelajaran sebesar 2,50 pada kategori kurang dan kegiatan peserta didik sebesar 2,47 pada kategori kurang secara keseluruhan untuk evaluasi *process* dengan skor 2,47 masuk kategori kurang. (4) *Product* evaluasi demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya dengan indikator hasil pembelajaran sebesar 2,47 kategori kurang secara keseluruhan untuk evaluasi *product* dengan skor 2,47 kategori kurang.

Kata kunci: Bolavoli, Evaluasi, Demonstrasi, *Drill, Passing*

ABSTRACT

Panji Pangestu: Evaluation of demonstration and drill methods for lower and upper passing skills in volleyball learning at State Vocational Schools in Bengkulu City. Thesis. Yogyakarta. FIKK.

This research aims to evaluate demonstration and drill methods for lower and upper passing skills in volleyball learning at State Vocational Schools in Bengkulu City based on Context, Input, Process and Product.

The evaluation model that will be used in this research is the CIPP model. The subjects of this research were PJOK teachers, students at Bengkulu City State Vocational Schools. The sampling technique used was random sampling, with details of 11 PJOK teachers, 246 students. Data collection techniques used interview, questionnaire and documentation methods. The data analysis technique in this research is quantitative and qualitative descriptive analysis.

The results of the research show that: (1) Context evaluation of the demonstration and drill methods for lower and upper passing skills in volleyball learning at State Vocational Schools in Bengkulu City. The results with indicators for designing teaching and learning activities were 2.48 in the poor category, classroom management was 2.45 in the poor category, and an overall rating of 2.59 in the good category for context evaluation with a score of 2.51 in the good category. (2) Demonstration and drill evaluation input for lower and upper passing skills in volleyball learning at State Vocational Schools in Bengkulu City resulted in a learning material indicator of 2.45 in the poor category and student skills of 2.48 in the overall poor category for input evaluation with a score 2.46 less category. (3) The process of evaluating demonstrations and drills on the lower and upper passing skills of volleyball learning at the Bengkulu City State Vocational School resulted in a learning activity indicator of 2.50 in the less category and student activity of 2.47 in the overall less category for process evaluation with score 2.47 in the poor category. (4) Product evaluation of demonstrations and drills on lower and upper passing skills in volleyball learning at State Vocational Schools in Bengkulu City resulted in a learning outcome indicator of 2.47 in the poor category overall for product evaluation with a score of 2.47 in the poor category.

Keywords: Volleyball, Evaluation, Demonstration, Drill, Passing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Jl. Colombo 1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274)565500,
Laman: <http://www.uny.ac.id> Email: fdk@uny.ac.id, humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Panji Pangestu

Nomor Mahasiswa : 22633251016

Program Studi : S2 Pendidikan Jasmani

Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diaacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Panji Pangestu
NIM. 22633251016

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya dari Allah SWT, Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Terimakasih yang teristimewa kuucapkan kepada kedua orang tua saya, ayah Wahyu Gunawan, Ibu Etty Maryani dan bapak dan ibu angkat saya Najamudin dan Yosi yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi, dan kasih sayang yang tidak terbatas kepada penulis.
2. Kakak dan Adik saya Eka Kusumawati dan Atha Nabila atas semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Tesis ini.
3. Mas Erma, Satrio, Hifzi, Ahnaf, Iksan Nur Wicaksono dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Tesis ini.

MOTTO

"Hiduplah Sesantai Mungkin Karena Pada Akhirnya Amal Dan Ibadah Kitalah
Yang Dibawa Mati"

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT., karena atas rahmat dan ridhonyalah penulis dapat menyelesaikan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister pendidikan yaitu Tesis.

Dalam penyusunan penelitian ini penulis banyak menemukan hambatan, tetapi penulis dapat menyelesaikan dengan tepat waktu karena penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak dan sumber. Atas bantuannya penulis ucapkan banyak terima kasih.

Penulis hanyalah manusia biasa yang tak sempurna dan kadang salah, demikian juga dalam penyusunan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penelitian ini.

Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung, membantu dan berkontribusi sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan (FIKK), Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran, dosen, dan staf yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir tesis.

3. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi S-2 Pendidikan Jasmani yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir tesis.
4. Bapak Dr. Ridho Gata Wijaya. M, Or. Selaku pembimbing tugas akhir tesis yang telah membimbing dalam penulisan tugas akhir tesis.
5. Rekan-rekan S2 Penjas B yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu yang selalu meluangkan waktunya selama penulis menduduki bangku S2 ini.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penyelesaian tugas akhir tesis.

Dalam penulisan tugas akhir tesis ini tidak lepas dari banyak kekurangan dan kesalahan, untuk membangunnya supaya lebih baik maka saran yang membangun diperlukan. Serta harapannya tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Desember 2023

Penulis

Panji Pangestu
NIM. 22633251016

LEMBAR PENGESAHAN

EVALUASI METODE DEMONSTRASI DAN *DRILL* TERHADAP
KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH DAN ATAS
PEMBELAJARAN BOLAVOLI KELAS X
DI SMK NEGERI KOTA BENGKULU

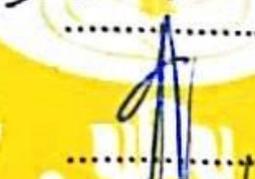
TESIS

PANJI PANGESTU

NIM 22633251016

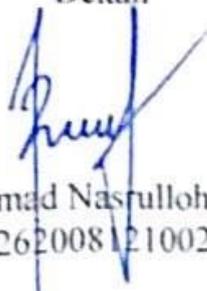
Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan/ Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Kamis, Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ngatman, M.Pd (Ketua/Penguji)		4 Januari 2024
Dr. Sridadi, M.Pd (Sekretaris/Penguji)		3/01-2024
Prof. Dr. Guntur, M.Pd (Penguji I)		27-12-2023
Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or (Penguji II/ Pembimbing)		4-01-2024

Yogyakarta, Januari 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan


Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh S.Or., M.Or.
NIP.198306262008121002

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN kARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
LEMBAR PENGESAHAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	13
a. Hakikat Pendidikan Jasmani	13
b. Tujuan Pendidikan Jasmani	16
c. Manfaat Pendidikan Jasmani	20
2. Tinjauan Objek Penelitian	21
a. SMK Negeri 1 Kota Bengkulu	21
b. SMK Negeri 3 Kota Bengkulu	22
c. SMK Negeri 5 Kota Bengkulu	23
d. SMK Negeri 7 Kota Bengkulu	23

3. Hakikat Bolavoli	24
a. Pengertian Bolavoli	24
b. Gerak-gerak Bermain Bolavoli.....	31
4. Evaluasi Pembelajaran	44
a. Pengertian Evaluasi	44
b. Tujuan Evaluasi	46
c. Model Evaluasi	49
d. Evaluasi Dalam Pendidikan.....	50
5. Evaluasi Model CIPP	52
a. Evaluasi <i>Context</i>	54
b. Evaluasi <i>Input</i>	55
c. Evaluasi <i>Process</i>	56
d. Evaluasi <i>Product</i>	57
6. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan	58
a. Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	58
b. Kompetensi Inti 4 (Keterampilan).....	59
c. Kompetensi Dasar	59
7. Metode Pembelajaran	59
a. Metode Ceramah.....	62
b. Metode Diskusi.....	62
c. Metode Demonstrasi.....	62
d. Metode Ceramah Plus.....	62
e. Metode Resitasi	63
f. Metode Eksperimental	64
g. Metode <i>Study Tour</i> (Karya wisata).....	64
h. Metode Latihan Keterampilan (<i>Drill</i>).....	64
8. Metode pembelajaran demonstrasi	65
a. Pengertian	65
b. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Demonstrasi.....	66
9. Metode Pembelajaran Keterampilan (<i>Drill</i>).....	67
a. Pengertian <i>Drill</i>	67
b. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Drill</i>	69
c. Prinsip Penggunaan Metode <i>Drill</i>	70
d. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Drill</i>	71

B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	72
C. Kerangka Pikir.....	75
D. Pertanyaan Penelitian.....	78
BAB III METODELOGI PENELITIAN	79
A. Jenis dan Desain Penelitian	79
1. Jenis Penelitian.....	79
2. Desain Penelitian.....	79
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	80
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	80
1. Populasi	80
2. Sampel	80
D. Variabel Penelitian.....	81
1. Variabel bebas	81
2. Variabel terikat.....	82
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	82
1. Teknik Pengumpulan Data	82
2. Instrumen Penelitian.....	82
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	85
1. Validitas.....	85
2. Reliabilitas	88
G. Teknik Analisis Data	88
H. Kriteria Keberhasilan.....	89
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	92
A. Hasil Penelitian.....	92
1. Evaluasi <i>Context</i>	92
2. Evaluasi <i>Input</i>	94
3. Evaluasi <i>Process</i>	96
4. Evaluasi <i>Product</i>	97
B. Pembahasan	101
1. Komponen <i>Context</i>	102
2. Komponen <i>Input</i>	105
3. Komponen <i>Process</i>	106
4. Komponen <i>Product</i>	107

C. Keterbatasan Penelitian	109
BAB V.....	110
SIMPULAN	110
A. SIMPULAN.....	110
B. Implikasi	111
C. Rekomendasi.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
Lampiran 1 surat selesai penelitian	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Posisi Tubuh <i>Passing</i> Bawah	36
Gambar 2 Sikap persiapan <i>passing</i> bawah.....	37
Gambar 3 Sikap Saat Perkenaan <i>Passing</i> Bawah	38
Gambar 4 Sikap <i>Passing</i> atas	40
Gambar 5 Sikap Tangan <i>Passing</i> Atas	40
Gambar 6 Kerangka Berpikir	77
Gambar 7 Diagram Batang <i>Context</i>	94
Gambar 8 Diagram Batang <i>Input</i>	95
Gambar 9 Diagram Batang Proses	97
Gambar 10 Diagram Batang <i>Product</i>	99
Gambar 11 Diagram Batang Kriteria Keberhasilan	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen wawancara.....	83
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	85
Tabel 3 validitas instrumen	86
Tabel 4 Reliabilitas Instrumen	88
Tabel 5 Analisis Deskriptif untuk Kategorisasi Jawaban Angket.....	89
Tabel 6 Kriteria Keberhasilan	91
Tabel 7 Hasil Rata-Rata <i>Context</i>	93
Tabel 8 Hasil Rata-Rata <i>Input</i>	95
Tabel 9 Hasil Rata-Rata <i>Process</i>	96
Tabel 10 Hasil Rata-Rata <i>Product</i>	98
Tabel 11 Kriteria Keberhasilan	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga artinya suatu kegiatan yang penting dalam membina kesehatan, kesegaran jasmani, serta rohani, sebab aktivitas olahraga pada pembinaan generasi muda di Indonesia dewasa ini memiliki arti yang sangat penting. Selain itu berdasarkan Haryanto & Welis (2019) performa tubuh yang optimal pula harus dibuat dengan cara rutin berolahraga supaya otot serta sendi tidak cepat mengalami penurunan untuk bekerja. Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah khususnya pada tingkat SMK mencakup beberapa materi, salah satunya adalah pembelajaran permainan bola besar. Mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat unsur pengetahuan, keterampilan dan kesehatan. Menurut UU sistem keolahragaan nasional No 3 Tahun 2010, Pendidikan Olahraga adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Oleh karena itu dituntut kreativitas guru untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dengan menyesuaikan keadaan yang ada.

Terkait pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah menengah kejuruan materi permainan bola besar yang salah satunya bolavoli merupakan permainan beregu yang kompleks yang sering dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi yang benar-benar dapat diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan

bolavoli. Sehubungan dengan itu, Yudiana dan Subroto (2017) menjelaskan bahwa “Permainan bolavoli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerja sama dan saling pengertian dari masing-masing regu dengan berbagai gerakan tangan”. Bolavoli merupakan olahraga yang sangat sesuai dengan dunia pendidikan yaitu dunia untuk bermain dan berlatih (Kristiyanto A, 2018). Sehubungan dengan hal itu maka pembelajaran dilakukan dengan cara memodifikasi permainan sehingga munculah permainan bolavoli. Perkembangan dalam permainan bolavoli ditandai dengan penampilan pemain dan daya saing untuk antar tim bolavoli di dunia yang meningkat pesat, berbagai kejuaraan nasional maupun kejuaraan internasional menuntut pemain harus siap dengan latihan yang berat untuk memantapkan teknik maupun taktik agar dapat bermain lebih baik.

Permainan bolavoli walaupun mudah dimainkan memerlukan keterampilan dasar yang memadai. Beberapa keterampilan dasar tersebut antara lain *passing* bawah, *smash*, *passing* atas, *service* atas dan *service* bawah dengan berbagai variasi, (Mutohir, dkk, 2017). Gerak dasar tersebut harus dikuasai oleh pemain pemula, dengan bimbingan guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan sekolah menengah kejuruan, maka gerak dasar tersebut akan dikuasai dengan baik dengan cara pembelajaran dan pendekatan yang terbaik. Melihat perkembangan olahraga bolavoli tersebut dan pentingnya peranan pendekatan pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar dalam permainan bolavoli, maka perlu untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar dalam permainan bolavoli. Keberhasilan

penguasaan gerakan keterampilan didukung oleh beberapa faktor penting di antaranya adalah metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran PJOK diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang harus diciptakan melalui tukar menukar pesan atau informasi seorang guru kepada anak didik (Purnomo et al, 2019). PJOK merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif serta sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Handiyono: 2017).

Teknik dasar merupakan salah satu faktor utama yang dapat mengukur tingkat kemahiran seseorang dalam bermain bolavoli selain faktor kondisi fisik, mental seorang pemain dan penyusunan strategi. Untuk dapat melakukan Keterampilan Gerak dasar bermain bolavoli dengan baik dan benar, maka diperlukan unsur-unsur kondisi fisik seperti kecepatan, kelenturan, keseimbangan, ketepatan, daya tahan, kelincahan, koordinasi dan daya ledak otot yang baik. Jika di dalam sebuah tim semua pemain mempunyai teknik dasar yang baik, dapat dipastikan bahwa tim tersebut mempunyai kekuatan dan kualitas tim yang bagus. Kemampuan fisik berhubungan dengan kemampuan gerak (*motor ability*) yang mempengaruhi penampilan pemain baik dalam pembelajaran gerakan keterampilan maupun dalam pertandingan (Nusufi, 2016). Dengan demikian dapat dikatakan kemampuan gerak yang baik adalah suatu persyaratan dalam usaha pencapaian prestasi maksimal bagi pemain dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar bermain bolavoli.

Perkembangan dimaksud tidak hanya dalam domain psikomotorik atau keterampilan berolahraga dan kebugaran fisik, akan tetapi juga menyangkut aspek-aspek lainnya yang bersentuhan dengan domain kognitif, afektif, dan sosial (Slamet et al, 2020). Seiring dengan upaya penyempurnaan permainan agar lebih menarik, maka unsur dalam permainan bolavoli mengalami perubahan, baik dalam sejarah, perkembangan permainan bolavoli menyangkut empat hal pokok, yaitu teknik, peraturan permainan, sarana dan perlengkapan permainan (Edwan et al, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat magang dan menjadi guru pengganti di SMK Negeri Kota Bengkulu diketahui bahwa olahraga bolavoli cukup banyak diminati oleh banyak peserta didik baik putra dan putri. Akan tetapi dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode demonstrasi dan *drill* belum berjalan atau menghasilkan pembelajaran dengan baik hal itu dapat dilihat dari keterampilan bermain bolavoli peserta didik tergolong rendah. Dengan hal ini menjadikan peserta didik cenderung bosan dan pembelajaran menjadi kurang maksimal, dengan hal tersebut berakibat pada proses pembelajaran dan Keterampilan bermain bolavoli peserta didik, yang berakibat pada motivasi dan tes keterampilan bolavoli.

Permainan bolavoli merupakan olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, pria maupun wanita. Kegunaan permainan bolavoli dalam pembentukan individu secara harmonis antara perkembangan jasmani dan rohani sangat besar sumbangannya. Keterampilan bermain bolavoli akan meningkat bila didukung oleh kemampuan jasmani dan rohani saling kait mengaitkan didalam melakukan gerakan-gerakan bermain. (Sujarwo, 2020). Keterampilan dasar dalam

bolavoli meliputi keterampilan dalam *service*, *smash*, *blocking*, dan *passing*. *Passing* bolavoli adalah tindakan yang dilakukan untuk mengawali atau memulai suatu permainan olahraga bolavoli. Dalam olahraga bolavoli *passing* juga merupakan serangan awal, oleh karena itu setiap pemain yang melakukan *passing* akan berusaha untuk membuat bola *passing* yang mematikan lawan, seperti laju bola cepat, keras, mengarah pada daerah yang kosong, mengarah pada pemain yang lemah, tidak begitu menguasai *passing* atau sebagainya. Bola *passing* yang dilakukan dengan sangat baik dan mematikan memang sangat penting untuk dilakukan dalam mengawali permainan, selain bisa mematikan lawan dan mendapat poin atau nilai secara langsung, bola *passing* tersebut bisa membuat pihak lawan kesulitan untuk mengembalikan bola ataupun menyusun serangan dengan sempurna. (Muhammad Syaleh, 2017).

Berdasarkan hal tersebut metode pembelajaran menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar bermain bolavoli. Penelitian ini peneliti ingin mengevaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan gerak dasar bermain bolavoli peserta didik di SMK Negeri Kota Bengkulu. Evaluasi metode pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pendekatan CIPP yang melibatkan empat dimensi: *Context*, *Input*, *Process*, dan *Product*. Menurut Stufflebeam (2003), pendekatan CIPP membantu dalam memahami keberhasilan dan kelemahan suatu program, sehingga dapat memberikan rekomendasi perbaikan yang lebih terarah. Pentingnya evaluasi metode pembelajaran CIPP mencuat dalam konteks keterampilan *passing* bawah dan atas di bolavoli. *Passing* bawah, melibatkan penerimaan bola rendah, dan *passing* atas, yang memerlukan teknik

yang tepat untuk memberikan bola dengan akurat, adalah keterampilan-keterampilan kunci dalam olahraga ini. Evaluasi metode demonstrasi dan *drill* menjadi suatu keharusan untuk memastikan bahwa aspek-aspek ini diajarkan dan dipahami secara efektif.

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Yuliyanti, 2016). Demonstrasi berarti memberikan demo untuk melakukan aktivitas atau konsep tertentu. Dalam metode demonstrasi, proses belajar mengajar dilakukan secara sistematis.

Demonstrasi sering terjadi ketika peserta didik mengalami kesulitan menghubungkan teori dengan praktik yang sebenarnya atau ketika peserta didik tidak dapat memahami aplikasi teori. Untuk membuat keberhasilan metode demonstrasi, ada hal-hal yang diperlukan yaitu selama demonstrasi, diantaranya bahasa yang jelas harus digunakan sehingga peserta didik dapat memahami konsep dengan mudah serta peserta didik harus dapat menanyai guru untuk menghilangkan kesulitan mereka. (George, 2016).

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai, metode belajar yang digunakan serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Metode *drill* merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, kemahiran dalam melakukan gerakan sesuai dengan apa yang dipelajarinya,

menimbulkan rasa percaya diri peserta didik yang berhasil dalam belajar, karena telah memiliki keterampilan khusus yang akan berguna di kemudian hari (Yahya, 2020). Bentuk latihan yang diasumsikan baik untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar peserta didik dalam bermain bolavoli, terutama dalam usia muda adalah latihan *drill*.

Latihan *drill* yang bersifat pengulangan pengulangan gerak yang terus-menerus, di mana intensitas peserta didik dalam bergerak menjadi semakin meningkat, diharapkan akan mampu diarahkan dan membentuk sikap dasar peserta didik dalam bergerak. Selain itu juga dapat mendisiplinkan dan mengotomatisasikan gerak peserta didik, dan secara menyeluruh dapat meningkatkan prestasi ekstrakurikuler bolavoli di sekolah. Kelebihan dari metode *drill* yaitu: *drill* digunakan sampai gerakan yang benar bisa dilakukan secara otomatis atau menjadi terbiasa, serta menekankan pada keadaan tertentu gerakan itu harus dilakukan. Peserta didik diarahkan agar berkonsentrasi pada kebenaran pelaksanaan gerakan serta ketepatan penggunaannya. Selama pelaksanaan *drill* perlu selalu mengoreksi agar perhatian tetap tertuju pada kebenaran gerak. Pelaksanaan *drill* disesuaikan dengan bagian-bagian dari situasi permainan olahraga yang sebenarnya. Hal ini bisa menimbulkan daya tarik dalam latihan. Perlu dilakukan latihan peralihan dari situasi *drill* ke situasi permainan yang sebenarnya. Suasana kompetitif perlu diciptakan dalam pelaksanaan *drill*, tetapi tetap ada kontrol kebenaran gerakannya. Kelemahan metode *drill* yaitu peserta didik mudah bosan dengan materi latihan yang dilakukan secara terus menerus dan peserta didik

yang tidak bisa melakukan dengan benar akan merasa tertekan dengan peserta didik peserta didik lain yang mahir dengan gerakan (Nugroho, 2020).

Tingkat keterampilan dasar adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien. Tingkat keterampilan dasar harus dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kegiatan olahraga apapun khususnya dalam olahraga bolavoli. Seseorang dapat bermain bolavoli dengan baik dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan dalam bermain bolavoli, khususnya keterampilan dasar dalam bermain bolavoli. Tingkat keterampilan dasar bermain bolavoli merupakan dasar yang harus dimiliki oleh seseorang untuk dapat bermain bolavoli dengan baik. Hal ini dikarenakan teknik dasar bermain bolavoli merupakan faktor yang sangat penting, penguasaan teknik dasar merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam pertandingan disamping unsur fisik, mental dan taktik. Semakin baik tingkat keterampilan dasarnya, maka semakin besar kesempatan untuk memenangkan pertandingan. Sebaliknya jika tingkat keterampilan dasarnya kurang baik, maka semakin sulit untuk memenangkan pertandingan. Sementara tingkat keterampilan *passing* bawah dan *passing* atas peserta didik di SMK Negeri Kota Bengkulu kurang baik. Hal ini dapat diketahui oleh peneliti pada saat melakukan magang dan menjadi pengganti guru yang mengajar PJOK saat mengambil nilai ujian tengah semester materi teknik dasar bolavoli di dua SMK Negeri Kota Bengkulu, yaitu di SMK Negeri 1 Kota Bengkulu dan SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Nilai atau skor yang didapat oleh peneliti setelah melakukan ujian tengah semester teknik dasar

bolavoli di dua sekolah tersebut masih banyak peserta didik yang tidak menguasai teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah.

Dimana pada saat peneliti magang di salah satu SMK Negeri Kota Bengkulu peneliti mengamati atau melihat metode guru yang mengajar di SMK Negeri tersebut tidak dapat dipahami atau dipraktekan dengan baik oleh peserta didik dimana peserta didik tidak menguasai keterampilan materi bolavoli. Sehingga hal itu berdampak besar pada saat pengambilan nilai dimana di SMK tersebut memiliki nilai rata-rata keterampilan *passing* bolavoli peserta didiknya kurang baik. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lanjut dengan penelitian yang berjudul “Evaluasi metode *drill* dan demonstrasi terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah dapat diperoleh beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Proses pembelajaran guru dengan metode yang dilakukan masih tidak diterima dengan baik oleh peserta didik.
2. Keterampilan *passing* bawah dan atas bolavoli peserta didik kurang baik.
3. Antusias dan motivasi peserta didik yang rendah sehingga proses pembelajaran tidak maksimal.
4. Sarana dan prasarana disekolah masih kurang memadai untuk proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, kemungkinan akan menimbulkan permasalahan yang lebih luas. Supaya permasalahan tidak meluas, agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda, dan untuk membahas permasalahan lebih mendalam, maka penelitian ini dibatasi dengan “Evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dipaparkan di atas, penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana evaluasi *context* pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu?
2. Bagaimana evaluasi *input* pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu?
3. Bagaimana evaluasi *process* pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu?
4. Bagaimana evaluasi *product* pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui evaluasi *contetx* pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di Smk Negeri Kota Bengkulu?
2. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi *input* pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu?
3. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi proses pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu?
4. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi produk pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah peserta didik kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut terlihat seperti dibawah ini:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* dalam meningkatkan kemampuan keterampilan *passing* atas dan *passing* bawah dalam pembelajaran bolavoli di

SMK Negeri Kota Bengkulu. Sebagai bahan informasi untuk mengadakan penelitian dengan cakupan yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru sebagai masukan dalam menerapkan metode mengajar pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan.
- b. Bagi peserta didik di lapangan dapat menambah keterampilan *passing* bermain bolavoli.
- c. Bagi lembaga sebagai evaluasi untuk pengembangan bentuk-bentuk metode mengajar yang telah ada sebelumnya.
- d. Bagi peneliti memberikan masukan agar termotivasi untuk menggunakan metode yang bervariasi khususnya bagi pembelajaran pendidikan jasmani

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Pendidikan Jasmani

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menjelaskan bahwa, “Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia.” Mata pelajaran PJOK disampaikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) (Dwihandaka, 2020). Pendidikan jasmani yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia yang sehat dan kuat lahir batin, diberikan kepada semua jenis sekolah (Mroczek et al., 2017).

Pendidikan jasmani saat ini mengalami pergeseran makna, orientasi, serta implementasinya pada pengajaran di sekolah seiring dengan munculnya istilah olahraga pendidikan dan pendidikan olahraga. Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah yang seharusnya berupa kegiatan pendidikan sering bergeser menjadi kegiatan latihan olahraga. Hal ini menjadi sebuah ironi dalam

pendidikan, karena pada hakikatnya pendidikan jasmani itu sendiri merupakan bagian integral dari pendidikan nasional. Pendidikan jasmani bukan sekedar pendidikan untuk jasmani melainkan juga pendidikan melalui aktivitas jasmani. Artinya, jasmani tidak hanya menjadi objek melainkan juga dapat menjadi subyek. Oleh karena itu, pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam pembentukan manusia seutuhnya karena tujuan pendidikan jasmani sangat komprehensif yaitu menyasar pada perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Melalui pendidikan jasmani diharapkan peserta didik menjadi insan yang berliterasi jasmaninya. Istilah tersebut berasal dari Bahasa Inggris yaitu *physical literacy* yang dalam tulisan ini disebut dengan istilah melek jasmaniah. Tulisan ini merupakan kajian pemikiran ilmiah yang mencoba memberikan wacana tentang orientasi pendidikan jasmani yang sebenarnya di sekolah dalam upaya membentuk individu yang sehat jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan di Indonesia sehingga terintegrasi dengan sistem pendidikan secara umum. Pendidikan Jasmani mewujudkan tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani atau fisik. Sehingga bukan hanya mengembangkan aspek jasmani saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif yang meliputi kemampuan berpikir kritis dan penalaran serta aspek afektif yang meliputi keterampilan sosial, karakter diri seperti kepedulian dan kemampuan kerjasama. Ini berarti bahwa pendidikan jasmani tidak hanya membentuk insan Indonesia sehat namun juga cerdas dan berkepribadian atau berkarakter dengan harapan akan

lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang memiliki moral berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa dan agama (Triansyah, dkk. 2020).

Sarana pendidikan merupakan alat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah (Elliot & Hamlin, 2018). Sarana adalah alat penunjang untuk proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah. Sarana merupakan alat dan perlengkapan yang digunakan untuk proses belajar kegiatan jasmani, misalnya: bola, net, raket, matras dan sebagainya (Marijon et al., 2015). Sarana pendidikan merupakan semua fasilitas (peralatan, pelengkap, bahan, dan perabot) yang secara langsung digunakan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar mencapai tujuan pendidikan dan berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien (Asseffa, et al., 2016). Menurut (Ferrer, et al. 2018) menyatakan bahwa istilah sarana mengandung arti sesuatu yang dapat digunakan atau dapat dimanfaatkan. Sarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan jasmani. Misalnya bak lompat jauh, matras, gelang-gelang, dan lainnya. Juga perlengkapan tersebut adalah segala sesuatu yang melengkapi kebutuhan sarana misalnya bendera, garis batas, dan segala sesuatu yang dapat dimodifikasi dengan kaki dan tangan. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa sarana merupakan alat dan media yang dapat dipindahkan dan membantu dalam proses pembelajaran.

Prasarana pendidikan jasmani adalah alat yang bersifat tetap atau permanen. Menurut (Permendiknas, No. 24 Tahun 2007) Tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA menyebutkan prasarana merupakan media dasar untuk menjalankan fungsi sekolah. Prasarana merupakan segala sesuatu yang mempermudah kegiatan pembelajaran yang bersifat permanen atau susah untuk dipindah-pindahkan. Prasarana adalah sarana penunjang utama untuk terselenggarakannya kegiatan jasmani dalam proses pembelajaran, misalnya: lapangan dan gedung olahraga. Prasarana adalah segala sesuatu yang menunjang sarana demi tercapainya tujuan dalam pembelajaran (Van den Hurk & Verhoest, 2015).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 adalah sebagai berikut, Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang

terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis, Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan dan Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara total yang berkontribusi pada perkembangan individu melalui media alamiah aktivitas jasmani gerak insani. Pendidikan jasmani adalah urutan pengalaman belajar yang direncanakan secara seksama, dirancang untuk memenuhi perkembangan dan pertumbuhan, dan kebutuhan perilaku setiap siswa. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh dan memerlukan waktu jangka panjang, maka dapat dirumuskan ke dalam beberapa tujuan jangka pendek, dengan tidak melupakan tujuan hakiki yang ingin dicapai. Tujuan itu dirumuskan ke dalam tujuan pengajaran pendidikan jasmani sebagai berikut: Mengembangkan keterampilan fisik, yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam berbagai aktivitas jasmani, Mengembangkan kebugaran fisik dan berfungsi normalnya sistem tubuh untuk hidup aktif siswa pada lingkungannya masing-masing, Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman keterampilan fisik dan sosial, kebugaran jasmani, prinsip-prinsip ilmiah gerak, dan hubungan latihan jasmani dengan kesejahteraan personal setiap orang, Mengembangkan keterampilan sosial yang mempromosikan

standar penerimaan perilaku dan hubungan positif dengan orang lain, Mengembangkan sikap dan apresiasi yang menggugah partisipasi dan kenikmatan beraktivitas jasmani, kebugaran, kualitas penampilan, self konsep positif dan respek terhadap orang lain.

Pada zaman era globalisasi yang ditandai oleh kompetisi dengan teknologi yang semakin canggih menjadi ciri khas dunia sekarang ini, maka pendidikan jasmani menjadi penting untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan sikap mental kompetitif yang membaja. Pendidikan jasmani menyiapkan dan meningkatkan mutu sumber daya manusia yang tangguh dan tanggap menghadapi kehidupan modern yang sarat perubahan, persaingan dan kompleksitas. Menurut (Jaarsma, et al., 2014) Pendidikan jasmani meningkatkan disiplin, keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama, kecerdasan dan kreatifitas, kepribadian yang sehat, moral dan etika, kepemimpinan dan mengembangkan kecerdasan emosional. Pendidikan jasmani yang diberikan kepada siswa di sekolah menjadi bagian penting karena pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, oleh karena itu tidaklah lengkap jika pendidikan tanpa pendidikan jasmani, hal ini sesuai dengan SK Mendikbud No:413/U/1987 sebagai berikut: pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional melalui berbagai aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani akan sangat melengkapi tercapainya tujuan pendidikan secara keseluruhan, karena guru pendidikan jasmani diharapkan mampu melakukan

berbagai pengembangan strategi pembelajaran, karena pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung di luar kelas sehingga tidak hanya dibatasi oleh dinding tembok hanya membatasi gerak peserta didik dalam mengekspresikan potensi dan bakat gerak yang dimiliki. Nana Sudjana berpendapat sumber belajar untuk tujuan pengajaran yaitu untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Kriteria ini paling umum dipakai oleh guru dengan maksud untuk memperluas bahan pelajaran, melengkapi berbagai kekurangan bahan, sebagai kerangka mengajar yang sistematis. Pendidikan jasmani pada intinya adalah belajar gerak yang dilakukan secara benar pada guru yang memang ahlinya, keteraturan pembelajaran pendidikan jasmani telah disusun oleh beberapa ahli pendidikan jasmani hal ini dikuatkan dengan pernyataan Nana Sudjana sebagai berikut: Belajar keterampilan motorik banyak hubungan dengan kesanggupan menggunakan gerakan badan sehingga memiliki rangkaian urutan gerakan relatif teratur, luwes, tepat, cepat, dan lancar.

Pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah akan membantu terbentuknya intelektual serta perkembangan individu sebagai makhluk sosial hal ini dinyatakan oleh (Reimers et al., 2014) tentang pendidikan jasmani sebagai berikut: Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang memiliki tujuan untuk membantu perkembangan organik, perkembangan neuromuskular, perkembangan intelektual dan perkembangan individu-sosial siswa. Menurut para ahli di atas maka disimpulkan bahwa pengertian pendidikan jasmani dalam tulisan ini adalah suatu pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah yang

menggunakan aktivitas atau anggota fisik untuk mencapai kesehatan dan kebugaran fisik, keterampilan gerak yang berakibat pada berkembangnya kemampuan sikap dan intelektual pada kehidupan sehari-hari.

c. Manfaat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada intinya adalah belajar gerak yang dilakukan secara benar pada guru yang memang ahlinya, keteraturan pembelajaran pendidikan jasmani telah disusun oleh beberapa ahli pendidikan jasmani hal ini dikuatkan dengan pernyataan Nana Sudjana sebagai berikut: Belajar keterampilan motorik banyak hubungan dengan kesanggupan menggunakan gerakan badan sehingga memiliki rangkaian urutan gerakan relatif teratur, luwes, tepat, cepat, dan lancar. Marrow (2005) menyatakan bahwa “melalui pendidikan jasmani dapat membantu menimbulkan realitas diri, membentuk tubuh yang ideal, memelihara dan meningkatkan kebugaran, kesehatan, meningkatkan keterampilan, efisiensi, dan otomatisasi gerak”.

Penjas adalah satu-satunya mata pelajaran yang membahas semua domain pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif (Pangrazi & Beighle, 2020). Pendidikan jasmani sebagai suatu proses pendidikan secara keseluruhan oleh karena itu tidaklah dinamakan pendidikan jika tidak ada pendidikan jasmaninya, hal ini dinyatakan sebagai berikut: Usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Pendidikan jasmani sebagai aktivitas fisik yang merupakan bagian dari proses pendidikan yang dapat mengembangkan kesegaran jasmani, organ- organ

tubuh dan intelektual serta pengendalian emosi hal ini dinyatakan sebagai berikut Pendidikan jasmani sebagai sebuah aspek dari proses pendidikan keseluruhan dengan menggunakan menekankan aktivitas yang mengembangkan fitness, fungsi organ tubuh, kontrol neuromuscular, kekuatan intelektual dan pengendalian emosi. Pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah akan membantu terbentuknya intelektual serta perkembangan individu sebagai makhluk sosial hal ini dinyatakan oleh Syarifudin tentang pendidikan jasmani sebagai berikut: Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang memiliki tujuan untuk membantu perkembangan organik, perkembangan neuromuskular, perkembangan intelektual dan perkembangan individu-sosial siswa.

2. Tinjauan Objek Penelitian

a. SMK Negeri 1 Kota Bengkulu

SMK Negeri 1 Kota Bengkulu merupakan lembaga pendidikan yang berdiri pada tanggal 2 februari 1980 dengan nama SMK Negeri 1 Kota Bengkulu, SMK Negeri 1 Kota Bengkulu ini terletak di jl jati no 41 kel. Padang jati Kota Bengkulu memiliki 8 jurusan. Pendidikan di SMK ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas X sampai kelas XII. Di SMK 1 Kota Bengkulu memiliki mata pelajaran pjok, dan gaya mengajar guru pjok di SMK Negeri Kota Bengkulu menggunakan metode ceramah. Sehingga guru hanya memaparkan gerak dalam permainan bolavoli tanpa memperhatikan dan mengoreksi setiap gerak yang dilakukan oleh peserta didik. Oleh karena itu, keterampilan bermain bolavoli peserta didik tergolong rendah terutama peserta

didik yang perempuan. Dengan hal ini menjadikan peserta didik cenderung bosan dan pembelajaran kurang maksimal, dengan hal tersebut akan berakibat pada proses pembelajaran dan keterampilan bermain bolavoli peserta didik, yang akan berakibat pada motivasi dan tes keterampilan bolavoli. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lanjut dengan penelitian yang berjudul efektivitas metode pembelajaran *drill* dan metode pembelajaran demonstrasi terhadap keterampilan *passing* atas dan *passing* bawah pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu.

b. SMK Negeri 3 Kota Bengkulu

SMK Negeri 3 Kota Bengkulu merupakan lembaga pendidikan yang berdiri pada 1980-08-02 dengan nama SMK Negeri 3 Kota Bengkulu, SMK Negeri 3 Kota Bengkulu ini terletak di Jl.Jati No 42, Kelurahan Padang Jati, Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu, SMK Negeri 3 Kota Bengkulu memiliki 5 jurusan yaitu kuliner, tata busana, kecantikan dan spa, teknik jaringan komputer dan telekomunikasi *broadcasting*, dan perfilman. Di SMK N 3 Kota Bengkulu mempunyai mata pelajaran pjok, dan gaya mengajar guru pjok di SMK Negeri Kota Bengkulu menggunakan metode ceramah. Sehingga guru hanya memaparkan gerak dalam permainan bolavoli tanpa memperhatikan dan mengoreksi setiap gerak yang dilakukan oleh peserta didik. Oleh karena itu, keterampilan bermain bolavoli peserta didik tergolong rendah terutama peserta didik yang perempuan. Dengan hal ini menjadikan peserta didik cenderung bosan dan pembelajaran kurang maksimal, dengan hal tersebut akan berakibat pada proses pembelajaran dan keterampilan bermain

bolavoli peserta didik, yang akan berakibat pada motivasi dan tes keterampilan bolavoli. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lanjut dengan penelitian yang berjudul efektivitas metode pembelajaran *drill* dan metode pembelajaran demonstrasi terhadap keterampilan *passing* atas dan *passing* bawah pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu.

c. SMK Negeri 5 Kota Bengkulu

SMK Negeri 5 Kota Bengkulu merupakan lembaga pendidikan yang berdiri pada tahun 1994 dengan nama SMK Negeri 5 Kota Bengkulu, SMK Negeri 5 Kota Bengkulu ini terletak di Jl. Kapuas No.06 Padang Harapan Kota Bengkulu, SMK Negeri 5 Kota Bengkulu merupakan satu-satunya sekolah seni di provinsi Bengkulu dengan 5 paket keahlian yaitu: kriya kreatif kayu dan rotan (KKKR), kriya kreatif batik dan tekstil (KKBT), seni tari, desain komunikasi visual (DKV) serta akuntansi dan keuangan lembaga (akl).

d. SMK Negeri 7 Kota Bengkulu

SMK Negeri 7 Kota Bengkulu adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Lempuing, Kec. Ratu Agung, Kota Bengkulu, Bengkulu. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Negeri 7 Kota Bengkulu berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. SMK Negeri 7 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 2014 dengan nama SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, SMK Negeri 5 Kota Bengkulu ini terletak di Jl. Kuala Lempuing RT 5 RW 2 Kota Bengkulu, SMK Negeri 7 Kota Bengkulu memiliki 3 jurusan yaitu perhotelan, usaha layanan pariwisata dan kuliner.

3. Hakikat Bolavoli

a. Pengertian Bolavoli

Bolavoli adalah olahraga permainan beregu atau kelompok dan merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan pada semua tingkatan sekolah, yaitu di sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Di sekolah dasar permainan bolavoli ini dinamakan dengan bolavoli mini dan diberikan dalam kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler (Astuti, 2018). (Suherman, 2016) juga mengemukakan bahwa “Permainan bolavoli merupakan salah satu materi pokok aktivitas permainan dan olahraga yang tertuang dalam kurikulum pendidikan jasmani”. Permainan bolavoli termasuk jenis permainan yang mudah, meriah, murah, menarik dan masal yang kini semakin digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Permainan ini mudah untuk dipelajari baik cara bermainnya, teknik dasarnya, maupun peraturannya. Disamping itu biaya peralatannya tidak terlalu mahal. Permainan bolavoli sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan telah tersirat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang wajib diikuti oleh semua siswa.

Permainan bolavoli di Indonesia berkembang dan diperkenalkan oleh bangsa Belanda ketika menjajah Indonesia. Sejak 1938, olahraga bolavoli mulai dikenal masyarakat Indonesia. Sejak saat itu bolavoli berkembang di masyarakat. Klub bolavoli tumbuh di Kota besar di seluruh Indonesia. Untuk itulah pada tanggal 22 Januari 1955, dibentuk Persatuan Bolavoli Seluruh Indonesia (Aji, 2016). Permainan ini dimainkan oleh 2 tim yang masing-

masing tim terdiri dari 6 orang pemain dan berlomba-lomba mencapai angka 25 terlebih dahulu. Dalam sebuah tim, terdapat 3 peran penting, yaitu tosser (*setter*), spiker (*smash*), libero (pemain bertahan).

Pendapat (Rahmani, 2014) mengatakan bahwa olahraga permainan bolavoli merupakan hasil penemuan seorang pendidik jasmani bernama William G. Morgan pada tanggal 9 Februari 1895 di YMCA, Amerika Serikat. Pria yang lahir pada tahun 1870 ini menciptakan sebuah permainan bola dengan menggunakan tangan, bernama mintonette, yang mengadopsi dari empat jenis olahraga permainan, yaitu baseball, tenis, bola basket, dan bola tangan. Tujuan dari permainan ini adalah mempertahankan bola dengan cara melewati net dan berusaha agar bola tidak sampai jatuh ke lantai. Jumlah pemain mintonette tidak ditentukan. Pada 1896, nama permainan ini diubah oleh Alfred T. Halstead menjadi bolavoli. Dinamakan bolavoli karena ciri khas permainan ini adalah melambungkan bola sebelum bola menyentuh tanah (*volleying*). Dalam sebuah catatan sejarah permainan bolavoli berasal dari negara Amerika Serikat, khususnya daerah Holyoke, Massachusetts. Perubahan nama permainan Mintonette menjadi bolavoli atau volley ball terjadi pada 1896 saat demonstrasi pertandingan pertama di International YMCA Training School. Morgan menjelaskan bahwa permainan ini dapat dimainkan di dalam atau luar ruangan oleh banyak pemain saat itu, belum ada batasan jumlah pemain yang menjadi standar. Sasaran dari permainan ini adalah untuk mempertahankan bola dan bergerak melewati net yang tinggi ke wilayah lawan. Tidak seperti permainan lain, permainan bolavoli tidak

memiliki batasan waktu. Dalam permainan ini, pemenang adalah tim atau regu yang terlebih dahulu mengumpulkan poin atau angka hingga 25 (selisih 2 poin dengan lawannya) yang disebut juga dengan *rally point*. Penentuan tim pemenang menggunakan sistem *two winning set* atau *three winning set*.

(Barbara L. Viera, 2014) Mengemukakan bahwa Permainan bolavoli dimainkan oleh dua team dimana di dalam setiap team beranggotakan 2 sampai 6 orang pemain di dalam satu lapangan yang berukuran 9 meter persegi bagi setiap team dan posisi kedua team dipisahkan oleh net. Pada umumnya permainan bolavoli merupakan permainan beregu namun sekarang permainan Bolavoli dibagi menjadi dua macam yaitu permainan bolavoli pantai yang beranggotakan 2 orang dan permainan bolavoli indoor yang beranggotakan 6 orang. Untuk aturan dan ukuran lapangan bolavoli pantai dan indoor sangat berbeda dimana ukuran lapangan voli pantai lebih kecil dibandingkan lapangan bolavoli indoor dan aturan bolavoli pantai lebih banyak ketimbang voli indoor. Dan untuk skor pun ada perbedaan dimana bolavoli pantai sampai skor 21 sedangkan bolavoli indoor sampai skor 25.

Selain itu, bolavoli adalah olahraga keterampilan terbuka dengan tingkat ketidakpastian, di mana atlet harus bereaksi dalam situasi yang terus berubah dan lingkungan yang serba eksternal, membutuhkan tuntutan kognitif yang lebih tinggi dalam perencanaan dan strategi, yang mengarah pada peningkatan kelelahan mental (Krenn et al., 2018). Kerangka kerja yang diusulkan menyarankan bahwa olahraga tim memiliki stimulus berbeda yang mengganggu permintaan kognitif, seperti penghambatan respons,

kewaspadaan berkelanjutan, meningkatkan persepsi usaha, gangguan eksekutif fungsi, mengurangi akurasi, perhatian, dan tindakan. Ini mekanisme yang mengarah pada penurunan kinerja teknis dan taktis, keterampilan pengambilan keputusan, dan kinerja pertandingan (Smith dkk, 2018).

Permainan bolavoli adalah permainan tim dan harus ada pemahaman yang baik serta koordinasi antar pemain dalam sebuah kelompok agar menjadi efektif dalam mencetak poin. Sejalan dengan itu (Singh, 2014) berpendapat bahwa, bolavoli adalah olahraga tim yang baik dan diterima secara luas sebagai olahraga yang sangat kompetitif dengan dimainkan di area kecil dengan intensitas tinggi dan menggunakan kekuatan eksplosif dibandingkan dengan permainan bola lainnya. Jadi permainan bolavoli harus saling memahami antar pemain atau sebagai tim karena dengan saling mamahami maka poin akan didapat lebih mudah dibandingkan ketika antar pemain tidak baik koordinasinya.

Permainan bolavoli adalah permainan yang berbentuk memukul bola diudara hilir mudik di atas net, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di daerah petak lawan untuk mencari kemenangan dalam permainan voli dan memantulkan bola ke udara harus mempergunakan bagian tubuh mana saja, asalkan dengan pantulan yang sempurna (Rizal & Kasriman, 2020). Didalam permainan bolavoli itu bebas menggunakan bagian tubuh yang mana saja untuk memantulkan bola ke udara selama tidak melanggar peraturan. Namun setiap pemain hanya boleh melakukan satu sentuhan dan sentuhan kedua harus orang lain untuk sentuhan ketiga pemain pertama boleh melakukan sentuhan lagi.

Hakikat dari permainan bolavoli adalah kegiatan jasmani yang dilandasi semangat perjuangan melawan diri sendiri dan orang lain yang harus dilandasi jiwa ksatria, dimaksudkan bahwa dalam bermain bolavoli seseorang harus menjunjung tinggi nilai kejujuran, percaya diri, kerjasama, disiplin, kreatif, sportifitas, tanggung jawab, dan keberanian (Ikhwani, 2018). Hal tersebut diharapkan menciptakan permainan yang tak hanya untuk menyalurkan bakat maupun kegemaran namun juga menjadikan permainan bolavoli menjadi menyenangkan dan menjunjung nilai-nilai budi pekerti yang luhur. Berdasarkan pendapat diatas permainan bolavoli kegiatan yang menyehatkan jasmani setiap orang dan dapat juga menjadi olahraga yang menyenangkan setiap orang yang menjunjung tinggi budi pekerti dan bolavoli tidak hanya untuk prestasi saja.

(Suhadi, 2014) permainan bolavoli pada hakikitnya adalah memvoli dengan menggunakan seluruh anggota badan dan menyeberangkan bola melalui net kelapangan lawan. Permainan bolavoli dimainkan dengan menggunakan bola besar oleh dua regu dan tiap regu hanya boleh memvoli bola tiga kali dan juga tiap pemain tidak melakukan sentuhan dua kali berturut-turut kecuali ketika melakukan blocking. (Adhawiyah, Weda & Allsabab, 2020) menyatakan Permainan Bolavoli merupakan bentuk olahraga prestasi dan rekreasi, sehingga dalam melakukan olahraga bolavoli ada yang bertujuan untuk rekreasi dan ada pula dengan tujuan berprestasi. Dari teori diatas dapat kita simpulkan bahwa permainan bolavoli ada permainan yang memantulkan atau memvoli bola menggunak seleruh anggota tubuh agar melewati net.

Permainan bolavoli menggunakan bola besar dan 2 tim dimana setiap tim diisi 6 pemain dilapangan dan permainan bolavoli sekarang tidak hanya sebagai hiburan atau rekreasi saja namun sudah menjadi olahraga yang berprestasi.

(Manurizal, 2019) Tujuan kegiatan bermain bolavoli adalah supaya yang bertanding atau latihan dapat menyeberangi bola secara baik melalui atas net hingga bola tersebut menyentuh lantai kawasan musuh lalu membendung supaya bola yang dimasukkan tidak masuk lapangan sendiri. bolavoli adalah permainan beregu yang dimainkan dengan tempo yang cepat sehingga permainan bola sangatlah terbatas. Didalam permainan bolavoli setiap tim akan berusaha mematikan bola dilapangan lawan dengan cara dipukul atau smash maka tempo atau intensitas permainan bolavoli biasanya tinggi agar lawan kesulitan membaca atau memblok serangan lawan.

Sedangkan dalam PBVSI (2014) bolavoli adalah olahraga yang dimainkan secara berlawanan antara dua regu yang berada dilapangan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan ini adalah melewati bola yang dimainkan ke lapangan lawan lewat net dan berusaha untuk menjaga bola agar tidak jatuh di lantai lapangan dan mencegah usaha dari lawan untuk menjatuhkan bola dilapangan. Bolavoli mencerminkan bola melambung ke udara dengan menggunakan bagian tubuh manapun, asalkan sentuhan sempurna (Muhajir, 2017). Bolavoli memiliki lapangan berbentuk persegi panjang dengan panjang 18 meter dan lebar 9 meter dan ditengah dipasang net sebagai pembatas antara dua tim dengan tinggi net putri 2.24 meter

sedangkan tinggi net putra 2.43 meter dengan lebar 1 meter yang terbentang dengan kuat (Achmad, 2016).

Dalam permainan bolavoli terdapat teknik dasar bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab dalam permainan bolavoli dibutuhkan gerak koordinasi yang benar untuk dapat melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. Seni dalam permainan bolavoli terlihat dari pemain yang sudah menguasai teknik tinggi hingga menyerupai akrobatik dengan pukulan dan tipu muslihat yang indah serta memesona para penonton yang menyaksikannya (Sunardi dan Kardiyanto, 2015). Teknik dasar bermain bolavoli merupakan faktor yang sangat penting karena mempengaruhi kelancaran permainan, bukan pencapaian prestasi. Adapun yang dimaksud dengan teknik dasar permainan bolavoli teknik dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal.

Setiap regu dapat melakukan tiga pantulan atau sentuhan. Bola dinyatakan dalam permainan ketika bola dipukul oleh server melewati atas net hingga bola menyentuh lantai. Bolavoli ialah suatu olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu, dengan dimainkan oleh enam pemain untuk masing-masing regu yang dibatasi oleh net. Dalam permainan bolavoli hanya diperkenankan menyentuh bola sebanyak tiga kali dengan tujuan akhir menjatuhkan bola di daerah lawan sampai pada poin yang telah ditentukan (Nugroho, 2019)

Berdasarkan beberapa definisi tentang permainan bolavoli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah permainan di atas lapangan persegi empat yang berukuran 9 X 18 meter yang terdiri dari dua regu yang masing-masing beranggotakan 6 orang dengan cara memvoli di udara dan melewatkan bola di atas net atau net dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam lapangan lawan untuk mencari kemenangan.

b. Gerak-gerak Bermain Bolavoli

Bolavoli ditandai dengan rangsangan pendek yang terputus-putus durasi dan intensitas tinggi diselingi oleh pemulihan singkat periode yang terjadi berturut-turut selama sesi pelatihan atau pertandingan. Olahraga ini membutuhkan kapasitas untuk berulang kali tampil upaya yang membutuhkan kekuatan, kekuatan, dan kelincahan, mendorong dalam kelelahan fisik yang tinggi setelah pelatihan (Horta et al. 2017). Bolavoli juga membutuhkan keterampilan kognitif psikomotorik dan perseptual, seperti koordinasi, pengambilan keputusan, dan waktu reaksi, tindakan taktis kolektif dan individu tim dan kontrol emosional (Andrade et al., 2016).

Gerak adalah cara melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Permainan adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu, secara efisien dan efektif. Gerak dalam permainan bolavoli dapat diartikan, sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan- peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Gerak permainan yang baik selalu

berdasarkan pada teori dan hukum-hukum yang berlaku dalam ilmu dan pengetahuan yang menunjang pelaksanaan gerak tersebut. Seperti: Biomekanika, anatomi, fisiologi, kinesiologi, dan ilmu-ilmu penunjang lainnya, serta berdasarkan pula peraturan permainan yang berlaku. Penguasaan terhadap gerak dasar dalam permainan bolavoli ini penting mengingat beberapa hal sebagai berikut (Suharno, 2012):

- 1) Hukuman terhadap pelanggaran permainan yang berhubungan dengan kesalahan dalam melakukan gerak,
- 2) Terpisahnya tempat antara regu satu dengan regu yang lain, sehingga tidak terjadi sentuhan badan dari pemain lawan maka pengawasan wasit terhadap kesalahan gerak ini lebih seksama,
- 3) banyaknya unsur-unsur yang menyebabkan terjadinya kesalahan gerak, antara lain: membawa bola, mendorong bola, mengangkat bola, dan pukulan rangkap,
- 4) permainan bolavoli adalah permainan cepat, artinya waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, sehingga penguasaan gerak yang kurang sempurna akan memungkinkan timbulnya kesalahan gerak yang lebih besar,
- 5) Penggunaan taktik yang tinggi hanya dimungkinkan kalau penguasaan gerak dasar dan tinggi dalam bolavoli cukup sempurna.

Teknik adalah suatu proses gerakan dan pembuktian dalam praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang olahraga. Dalam mempertinggi prestasi bolavoli, teknik ini erat 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 (Mushofi, 2017). Dalam permainan bolavoli ada berbagai gerak yang harus dikuasai oleh setiap pemain, (Suharno, 2012), mengatakan gerak dasar permainan bolavoli meliputi: *service*, *passing*, umpan (*set-up*), *smash*, dan bendungan (*block*).

1) *Service*

Service merupakan salah satu teknik dasar olahraga bolavoli yang sangat penting untuk dikuasai dengan baik karena *service* merupakan serangan yang pertama untuk menyerang lawan, *service* yang baik dapat mengacaukan pertahanan lawan dan menyulitkan lawan untuk melakukan serangan. Tetapi penguasaan teknik yang kurang baik dapat menjadikan *service* kurang efektif untuk memulai pertandingan atau menyerang sehingga menguntungkan tim lawan.

Service dalam permainan bolavoli merupakan modal awal dalam memulai permainan. Sesuai dengan perkembangan permainan bolavoli, *service* merupakan salah satu faktor penentu kemenangan disamping kondisi fisik, teknik, dan kematangan juara (Nur Hidayat, 2015). Pada umumnya *service* hanya merupakan pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan sesuai dengan kemajuan permainan, gerak *service* saat ini hanya sebagai permukaan

permainan, tapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan suatu serangan awal untuk mendapatkan nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan. Oleh karena kedudukannya begitu penting maka para pelatih selalu berusaha menciptakan bentuk gerak *service* yang dapat menyulitkan lawan dan mendapat nilai. Adapun gerak *service* dasar dalam permainan bolavoli antara lain: *Service* tangan bawah (*underhand service*), *Service* atas (*overhead service*).

2) Mengumpan (*Passing*)

Menurut (Aji, 2016) *Passing* adalah cara menerima atau mengoperkan bola kepada teman satu regu. Selain itu, *passing* merupakan suatu langkah awal untuk menyusun pola serangan adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu gerak tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun serangan kepada regu lawan. Berdasarkan pendapat diatas *passing* merupakan awalan untuk menyusun pola serangan, dimana jika *passing* awal sangat baik maka pola atau pilihan serangan akan menjadi lebih banyak dibandingkan ketika *passing* awal yang buruk. (Suharno, 2012) *passing* dibagi menjadi dua macam:

a) *Passing* bawah

Menurut (Petet Waite, 2009) *Passing is one of the most vital skills in the sport of volleyball; without it, you will have no offense. Passing* adalah keterampilan yang paling sering digunakan dan diperlukan, tanpa adanya *passing*, permainan tidak akan berjalan dengan lancar pada permainan. Teknik *passing* merupakan teknik untuk menentukan kesuksesan permainan,

apabila dikuasai dengan baik maka dalam permainan akan memiliki kesempatan untuk memenangkan permainan.

(Barbara L Viera dan Bonnie Jill Ferguson, 2010) menyatakan *However, any harddriven ball-that is, a serve or a spike-should be received with a forearm pass because open hands are not strong enough to receive a ball hit with force. The forearm pass is most often used to direct the ball to a teammate.* Berdasarkan teori diatas teknik dasar pada bolavoli yang sering digunakan pada penerimaan bola dari *service* dan penyerangan (*smash*) dari lawan yaitu *passing* bawah, penerimaan bola dari *smash* lawan memungkinkan untuk menggunakan *passing* bawah, karena *passing* bawah sangat bagus mengatasi penyerangan dari lawan dan apabila dilakukan secara efisien maka bola akan terarah ke rekan satu tim. Teknik *passing* bawah merupakan teknik dasar paling dasar yang perlu dikuasai karena teknik ini bertujuan mengatur jalanya pertandingan.

Teknik dasar *passing* terdiri dari dua jenis yaitu, *passing* atas dan *passing* bawah. *Passing* bawah adalah memukul bola dari arah bawah, dengan tahapan gerakan dimulai dari posisi tubuh yang sedikit diturunkan, lutut agak ditekuk, dan posisi kedua tangan dirapatkan. Pada saat memukul bola, tenaga yang dikeluarkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. *Passing* bawah merupakan gerakan untuk bertahan dan memberikan bola kepada teman satu tim dengan posisi tubuh diturunkan sedikit, kaki ditekuk, kedua tangan rapat dan dikunci lurus dengan jari tangan yang saling menyilang atas dan bawah.

Passing bawah adalah umpan yang diberikan kepada teman satu tim yang menggunakan lengan yang lurus dan dikunci, dengan telapak tangan menyilang, telapak tangan ditekan oleh ibu jari dan telapak tangan menghadap ke atas. Teknik dasar *passing* bawah, cara melakukan *passing* bawah dengan benar, berikut tahapan-tahapan posisi dan gerakan dalam *passing* bawah linier:

(1) Posisi tubuh saat *passing* bawah

Passing bawah yang dilakukan dengan baik akan dapat menahan berbagai bentuk serangan yang dilakukan oleh tim lawan, sebagai langkah awal untuk menguasai teknik *passing* bawah, kita harus memperhatikan sikap dan posisi tubuh saat menerima bola dari serangan lawan maupun dari teman satu tim. Posisi tubuh saat *passing* penerimaan bola, pada posisi atas, mata melihat arah datangnya bola, posisi kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekukkan, siku ditekukkan, tangan terbuka, dan posisi tubuh condong ke depan. Posisi tangan pada *passing* bawah dengan tangan dengan cepat ditangkupkan bersama dan dikunci pada saat bola akan datang, pergelangan tangan ditekan dengan kuat dan pergelangan tangan agak miring ke bawah.

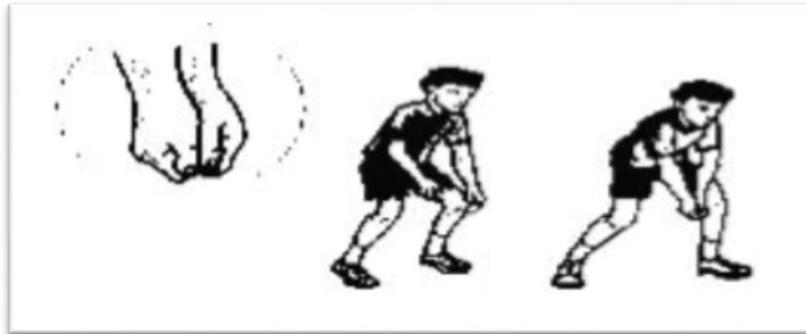
Gambar 1 Posisi Tubuh *Passing* Bawah



(a) Persiapan

Passing bawah dibutuhkan gerakan yang baik dan harmonis agar hasil *passing* bawah lebih baik. Posisi persiapan merupakan posisi saat bola akan datang, pada saat bola akan datang, posisi untuk bersiap untuk melakukan gerakan selanjutnya. Persiapan datangnya bola dengan posisi lengan diluruskan, dirapatkan dan dikunci, pandangan kearah bola, jari dan jempol sejajar menyilang atas dan bawah, posisi tubuh condong ke depan.

Gambar 2 Sikap persiapan *passing* bawah



(b) Perkenaan bola

Perkenaan merupakan tahapan yang paling menentukan, apabila hasil perkenaan kurang baik, maka hasil pantulan tidak akan tepat sasaran. Tahapan perkenaan bola dengan posisi lengan yang berdaging langsung bersentuhan dengan bola, memungkinkan pantulan bola yang baik. Posisi kaki dari awal ditekuk dan selanjutnya naik ke atas, kaki menopang berat seluruh tubuh, posisi lengan tetap lurus dan dikunci, setelah itu lengan digerakan ke atas dan dibatasi.

Gambar 3 Sikap Saat Perkenaan *Passing* Bawah



(c) *Passing* atas

Passing atas adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Teknik *passing* atas dapat dilakukan dengan baik bila dilakukan dengan sungguh-sungguh, sebab *passing* atas mempunyai peran yang cukup penting dalam permainan bolavoli.

Untuk dapat bermain bolavoli dengan baik dan benar, seorang pemain harus menguasai teknik dasar permainan. Menurut Kleinman dan Dieter (1990), “teknik dasar bolavoli adalah *service, passing, smash, dan block*”. Sedangkan M. Yunus (2012) membagi pelaksanaan teknik *passing* tersebut kedalam beberapa hal, diantaranya “*Passing* bolavoli terdiri atas dua jenis, yaitu: 1) *Passing* bawah dan 2) *Passing* atas. Teknik pelaksanaannya terdiri atas tiga tahapan yaitu: 1) Sikap permulaan, 2) Sikap perkenaan bola, dan 3) Sikap akhir”.

Passing atas dilakukan pada saat bola yang datang atau melambung di atas bahu. Teknik mengumpan pada dasarnya sama dengan teknik melakukan

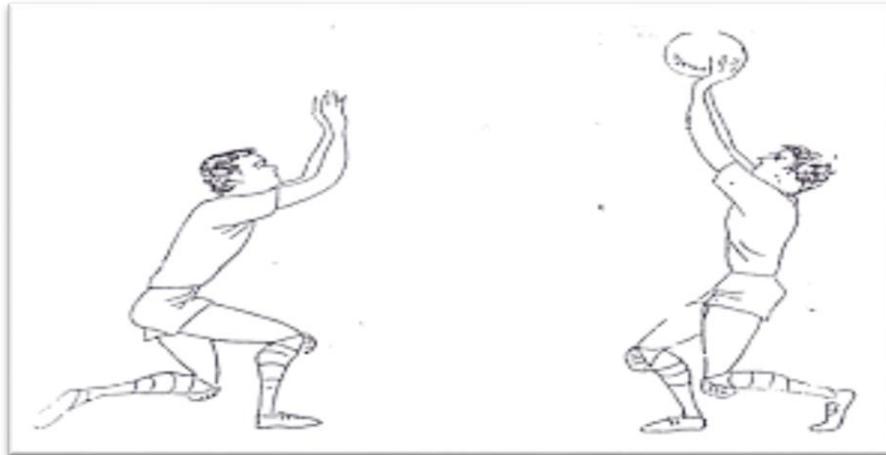
passing, tetapi lebih sering menggunakan teknik *passing* atas, letak perbedaan antara *passing* atas dengan mengumpan adalah pada tujuan dan kurva datangnya bola. Teknik mengumpan sering dilakukan dengan teknik *passing* atas karena lebih menjamin ketepatan sasaran jika dibandingkan dengan *passing* bawah.

Dari pendapat di atas, maka dalam permainan bola *volly passing* dibutuhkan terutama pada kelompok yang belajar bolavoli, nampak jelas adanya kecenderungan para pemula untuk melakukan pengoperan bola dengan cara melakukan *passing* atas.

Seperti dikatakan oleh Suharno (2012) teknik pelaksanaan *passing* atas adalah sebagai berikut:

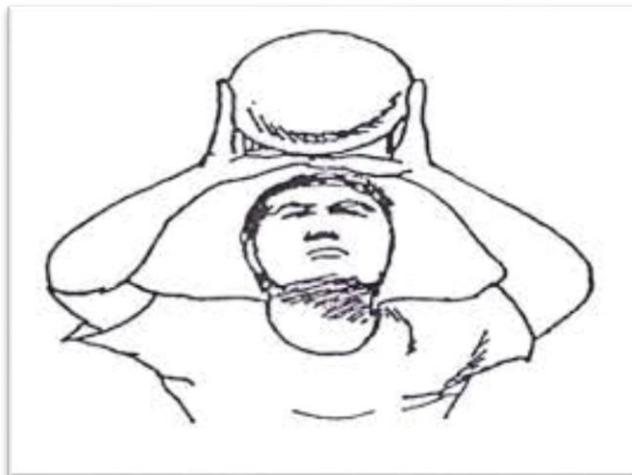
“Sikap persiapan mengambil sikap normal, tubuh harus dalam keadaan seimbang yang labil salah satu kaki berada didepan yang lainnya, lutut ditekuk, badan agak condong sedikit kedepan dengan tangan siap didepan dada. Pada saat melakukan *passing* segeralah menempatkan diri dibawah bola dan tangan diangkat keatas kira-kira setinggi dahi, jari-jari tangan secara keseluruhan membentuk satu bulatan, jari-jari diregangkan sedikit satu dengan yang lain, dan kedua ibu jari membentuk satu sudut”.

Gambar 4 Sikap *Passing* atas



Lebih lanjut Suharno menambahkan, “Sikap perkenaan bola pada jari diruas pertama dan kedua, terutama ruas pertama dari ibu jari. Pada saat jari disentuh pada bola maka jari-jari agak ditegangkan sedikit dan pada saat itu juga gerakan pergelangan tangan, lengan kearah depan atas eksplosif”.

Gambar 5 Sikap Tangan *Passing* Atas



Begitu juga dalam pelaksanaan teknik *passing* atas pada sikap akhir, Suharno (2012) menjelaskan, “Sikap akhir setelah bola berhasil di *passing*, maka lengan harus lurus sebagai suatu gerakan lanjutan diikuti dengan badan dan lankah kaki kedepan agar koordinasi tetap terjaga baik. Gerakan tangan,

pergelangan tangan, lengan dan kaki harus merupakan gerakan yang harmonis”. Maka *passing* atas merupakan teknik dasar yang penting dalam permainan bolavoli. Semua bola yang datangnya lebih tinggi dari bahu biasanya diambil dengan *passing* atas. Sewaktu melakukannya siswa harus mengambil posisi demikian rupa dibawah bola, sehingga bola berada dimuka atas dahi sebelum pass dilakukan. Sikap permulaan: Si anak berdiri dengan kaki selebar bahu, dengan kedua kaki sejajar atau kaki kiri didepan dan kaki kanan dibelakang. Kedua lutut ditekuk, berat badan pada kedua kaki, togok tegak, pandangan melihat kearah depan bola. Kedua lengan ditekuk dan diangkat kedepan atas, kedua siku terangkat ke samping depan lebih kurang setinggi bahu, tangan berada didepan atas jari-jari tangan merenggang atau terpisah dan membusur. Ibu jari lebih diregangkan dengan keempat jarinya, letak ibu jari tangan sebanyak-banyaknya dalam arah mendatar. Pergelangan tangan lurus. Baik badan maupun tangan dalam keadaan tidak kaku. Saat perkenaan bola: Pada saat bola dimainkan, perkenaan bola pada kesepuluh ujung jari-jari tangan sebelah dalam. Tapak tangan tidak mengenai bola sama sekali. Sesaat terjadi perkenaan bola, dengan cepat berturut-turut mulai dari pergelangan kaki tungkai bawah, kedua lutut, togok, jari-jari tangan secara serentak melakukan *passing* atas. Jalan bola setelah di *passing* atas harus melambung tinggi, serong ke depan atas dengan lintasan sebagai suatu parabola (gerakan melengkung) kearah penerima bola. Saat memainkan bola hanya dalam waktu singkat sekali, artinya sentuhan bola pada jari-jari tangan sebelah dalam waktu sekejap.

Gerakan lanjutan: Sebagai gerak lanjutan baik lengan, pergelangan tangan dan jari-jari tangan setelah pelaksanaan harus mengikuti arah bola. Gerak lanjutan ini adalah merupakan gerak keharusan supaya gerak tubuh sebagaimana mestinya. Hasil *passing* atas ini akan lebih tepat lagi mengenai sasaran, apabila posisi tubuh mengarah kepada anak yang menerimanya.

3) Umpan (*set-up*)

Wahyudi (2017) mengumpan adalah pantulan melambungkan bola sehingga memberikan kesempatan kepada teman untuk memukul bola atau menyerang. Umpan adalah menyajikan bola kepada teman dalam satu regu, yang kemudian diharapkan bola tersebut dapat diserang ke daerah lawan dalam bentuk smash. Gerak mengumpan pada dasarnya sama dengan gerak *passing*. Letak perbedaannya hanya pada tujuan dan kurve jalannya bola. Umpan yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, yakni:

- a) Bola harus melambung diatas net dengan tenang di daerah serang lapangan sendiri.
- b) Bola harus berada di atas net dengan ketinggian yang cukup agar dapat di *smash* oleh *Smasher*.
- c) Jarak umpan dengan net sesuai dengan tipe serangan yang diinginkan.
- d) Pada umpan normal jarak bola dengan net berkisar 20-50 cm.

4) Smash

Smash adalah tindakan memukul ke bawah dengan kekuatan, biasanya meloncat ke atas, masuk ke bagian lapangan lawan (Robinson, 2013: 13). *Smash* yaitu gerak yang dilakukan oleh pemain bolavoli yang berfungsi untuk

melakukan serangan ke daerah lawan, sehingga bola yang akan diseberangkan ke daerah lawan tersebut dapat mematikan minimal menyulitkan lawan dalam memainkan bola dengan sempurna. *Smash* merupakan pukulan yang sering digunakan untuk serangan utama yang banyak memberikan poin sehingga mencapai kemenangan. *Smash* adalah suatu tindakan memukul bola ke bawah dengan cara melakukannya menggunakan tenaga penuh dengan keras dan tajam sehingga bola yang dihasilkan akan bergerak menukik dengan cepat dan keras melewati atas net (Pranopik, 2017).

5) *Bendungan (block)*

Menurut Aji (2016) *Blocking* adalah usaha menahan atau membendung pukulan smash dengan menjulurkan tangan ke atas net. *Block* merupakan benteng pertahanan utama untuk menahan serangan pihak lawan. *Block* hanya boleh dilakukan oleh pemain yang posisinya di depan net. *Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari gerakan, *block* bukanlah merupakan gerak yang sulit. Namun keberhasilan suatu *block* prosentasenya relatif kecil karena bola sekolah menengah atas yang akan di *block*, arahnya dikendalikan oleh lawan untuk dapat menghindari *block*.

Gerak dasar merupakan salah satu faktor yang penting di dalam pencapaian prestasi. Keberhasilan suatu tim dalam setiap pertandingan olahraga menuntut adanya suatu penguasaan terhadap gerak dasar, karena dengan penguasaan gerak dasar yang baik memungkinkan seorang pemain dapat menampilkan suatu permainan yang bermutu dan menggunakan taktik

permainan yang baik pula. Jika gerak dapat dikuasai dengan benar maka dalam bermain akan mudah mengkombinasikan dan mengembangkan berbagai macam gerakan.

4. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi

Banyak pendapat tentang evaluasi yang dikemukakan oleh para ahli. Sugiyono (2016) menyatakan penelitian evaluasi merupakan bagian dari evaluasi dan juga merupakan bagian dari penelitian. Sebagai bagian dari evaluasi, penelitian evaluasi juga berfungsi sebagai evaluasi, yaitu proses untuk mengetahui seberapa jauh perencanaan dapat dilaksanakan, dan seberapa jauh tujuan program telah dicapai. Evaluasi adalah proses pembuatan keputusan dinamis yang memfokuskan pada pembakuan yang telah dibuat. Proses tersebut meliputi: mengumpulkan data, mempertimbangkan data sesuai dengan standar tertentu dan membuat keputusan.

Adapun Worthen & Sanders (2016) menyebutkan bahwa “*evaluation as the identification, clarification, and application of defensible criteria to determine an evaluation object value (worth or merit) in relation to those criteria*” (Evaluasi sebagai proses identifikasi, klarifikasi dan penerapan dari kriteria yang dipertahankan untuk menentukan nilai suatu objek yang dievaluasi nilai atau jasa) dalam kaitannya dengan kriteria tersebut. Dimana kemudian hal yang terpenting adalah proses identifikasi, klarifikasi, dan aplikasi terhadap nilai suatu program berdasarkan kriteria.

Worthen & Sanders (2016) menambahkan bahwa evaluasi adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkomunikasikan informasi dan bukti untuk tujuan pengambilan keputusan dan nilai anggapan sebagai sebuah sumber untuk program tertentu. Mappiasse & Sihes (2014) mendefinisikan evaluasi menjadi sebuah proses yang dilakukan untuk memperoleh data yang bisa membawa perubahan, membuat perubahan, penambahan atau pengurangan dari kurikulum. Sejalan dengan pengertian evaluasi yang disebutkan di atas, pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka mengambil suatu keputusan. Evaluasi adalah kegiatan untuk pengumpulan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

Pendapat lain disampaikan oleh Wirawan (2012) yang mendefinisikan evaluasi sebagai riset untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi, menilainya dengan membandingkan indikator evaluasi dan hasilnya dipergunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek evaluasi. Aziz, et al. (2018) menyatakan bahwa evaluasi adalah proses menentukan sejauh mana tujuan tercapai. Ini tidak berkaitan dengan penilaian pencapaian tetapi juga dengan peningkatan. Evaluasi dilakukan dengan dua cara yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan

instruksi, proyek dan proses dan memastikan bahwa semua aspek program atau proyek kemungkinan besar akan berhasil.

Jadi pada dasarnya evaluasi merupakan proses untuk membuat keputusan berdasarkan data yang diperoleh. Terdapat dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif lebih menekankan dan untuk memperbaiki objek yang diteliti, dengan cara menilai kualitas pelaksanaan program dan *Context* organisasi, seperti personil, prosedur kerja, *Input*, dan sebagainya. Evaluasi formatif digunakan untuk mendapatkan feedback dari suatu aktivitas dalam bentuk proses, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas program atau produk yang berupa barang atau jasa. Evaluasi sumatif digunakan untuk mengetahui hasil atau outcome dari suatu program. Evaluasi dilakukan dengan cara mendeskripsikan apa yang terjadi sebagai akibat dari pelaksanaan program, mendeskripsikan seluruh dampak baik yang ditargetkan maupun tidak, mengestimasi biaya yang terkait dengan program yang telah dilaksanakan. Secara teoritis pelaksanaan antara evaluasi formatif dan evaluasi sumatif dilakukan seimbang. Evaluasi formatif dilakukan sejak awal program dilaksanakan dan evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir program.

b. Tujuan Evaluasi

Ada beberapa hal yang menjadi evaluasi dalam suatu program. Wirawan (2012) menyatakan bahwa tujuan melaksanakan evaluasi antara lain adalah: mengukur pengaruh program terhadap masyarakat, menilai apakah program telah dilaksanakan sesuai rencana, mengukur apakah pelaksanaan

program sesuai dengan standar, evaluasi program dapat mengidentifikasi dan menemukan mana dimensi program yang jalan, mana yang tidak jalan, pengembangan staf program, memenuhi ketentuan undang-undang, akreditasi program, mengukur *cost effectiveness* dan *cost-efficiency*, mengambil keputusan mengenai program, *accountabilitas*, memberikan balikan kepada pimpinan dan staf program, memperkuat posisi politik, mengembangkan teori ilmu evaluasi atau riset evaluasi.

Tujuan dari penelitian evaluasi adalah untuk mengukur pengaruh program terhadap tujuan yang telah ditetapkannya sebagai cara untuk berkontribusi dalam pengambilan keputusan subsuquest tentang program dan meningkatkan pemrograman masa depan. Ada empat hal yang ditekankan pada rumusan tersebut, yaitu: menunjuk pada penggunaan metode penelitian, menekankan pada hasil suatu program, penggunaan kriteria untuk menilai, dan kontribusi terhadap pengambilan keputusan dan perbaikan program di masa mendatang.

Ada dua macam tujuan evaluasi, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum diarahkan pada program secara keseluruhan, sedangkan tujuan khusus diarahkan pada masing-masing komponen. Berkaitan dengan penjelasan di atas, tujuan evaluasi sangat bergantung pada jenis evaluasi yang digunakan, guru harus mengetahui dan memahami terlebih dahulu tujuan dan fungsi evaluasi sebelum melaksanakan evaluasi, Arifin (2015), menyampaikan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan

efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian.

Kegiatan evaluasi dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Mitchel (2016), menjelaskan sebagian besar evaluator sepakat dengan tahap evaluasi berikut: “(1) *focus on curricular phenomena to be evaluated*, (2) *collect the information*, (3) *organize the information*, (4) *analyze the information*, (5) *report the information*, (6) *rycycle the information*”. Dapat dijelaskan bahwa tahapan evaluasi diawali dengan memfokuskan pada fenomena kurikuler yang akan dievaluasi. Evaluator menentukan hal apa saja yang akan dievaluasi dan menggunakan desain evaluasi yang mana. Kedua, evaluator mengumpulkan informasi dengan mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan. Ketiga, evaluator mengatur informasi sehingga pengguna dapat menafsirkan dan menggunakannya. Pengaturan ini mencakup pengkodean, penataan, penyimpanan, dan mendapatkan kembali data informasi. Keempat, evaluator menganalisis informasi dengan memilih dan menggunakan teknik analisis yang tepat. Kelima, evaluator melaporkan informasi. Terakhir penggunaan kembali untuk reevaluasi berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh informasi yang objektif tentang suatu program apakah dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan. Selain itu, juga dipergunakan untuk kepentingan penyusunan program berikutnya.

c. Model Evaluasi

Evaluasi memiliki suatu model-model yang dapat digunakan oleh evaluator. Model evaluasi adalah bentuk rancangan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pengumpulan data tujuannya menyediakan bahan bagi pengambil keputusan dalam menentukan tindak lanjut suatu program. Selanjutnya Hasan (Arifin, 2015) mengelompokkan model evaluasi sebagai berikut: model evaluasi kuantitatif, yang meliputi: model Tyler, model teoretik Taylor dan Maguire, model pendekatan sistem Alkin, model *Countenance Stake*, model CIPP, model ekonomi mikro, model evaluasi kualitatif, yang meliputi: model studi kasus, model iluminatif, dan model responsif.

Arikunto & Jabar (2014) membedakan model evaluasi menjadi delapan, yaitu: *Goal Oriented Evaluation Model*, dikembangkan oleh Tayler, *Goal Free Evaluation Model*, dikembangkan oleh Scriven, *Formatif-Sumatif Evaluation Model*, dikembangkan oleh Michael scriven, *Countenance Evaluation Model*, dikembang oleh Stake, *Responsive Evaluation Model*, dikembangkan oleh Stake. *CSE-UCLA Evaluation Model*, menekankan pada “kapan” evaluasi dilakukan, *CIPP Evaluation Model*, yang dikembangkan oleh Stufflebeam, dan *Discrepancy Model*. Yang dikembangkan oleh Provus.

Berkaitan dengan hal tersebut Kaufman & Thomas (Arikunto & Jabar, 2014) menyatakan bahwa model evaluasi sangat berguna dalam membantu pengambilan data sebagai bahan pembuatan keputusan, evaluasi juga dapat digunakan untuk mengambil keputusan, apakah dilanjutkan, berhenti, atau dilakukan modifikasi. Selanjutnya Kaufman & Thomas menyebutkan secara

umum ada delapan model evaluasi. Kedelapan model evaluasi sebagai berikut: *Goal Oriented Evaluation Model*, *Goal Free Evaluation Model*, *Formatif Summatif Evaluation Model*, *Countenance Evaluation Model*, *Responsive Evaluation Model*, *CSE-UCLA Evaluation Model*, *CIPP Evaluation Model*, dan *Discrepancy Model*.

d. Evaluasi Dalam Pendidikan

Terdapat berbagai pengertian tentang evaluasi dalam dunia pendidikan sebagaimana disampaikan oleh beberapa ahli pendidikan. Pengertian tersebut tidak sama tapi saling melengkapi satu sama lain. Oleh karena itu sulit untuk menentukan pengertian mana yang dapat dijadikan sebagai patokan tentang evaluasi dalam pendidikan. Pada *context* ini penulis lebih memfokuskan evaluasi pada pendidikan jasmani melalui program pembelajaran yang akan dilakukan di sebuah instansi sekolah. Evaluasi berasal dari kata *evaluation* (bahasa Inggris). Kata tersebut diserap ke dalam perbendaharaan istilah bahasa Indonesia dengan tujuan mempertahankan kata aslinya dengan sedikit penyesuaian lafal Indonesia menjadi “evaluasi”. Arikunto (2019), menjelaskan bahwa pengertian evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

Mengenai evaluasi pendidikan, Arikunto (2019) mengutip pendapat dari Tyler (1950) menyatakan bahwa: “Evaluasi pendidikan merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang

belum dan apa sebabnya”. Sesuai dengan pendapat tersebut maka evaluasi pendidikan dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu dalam dunia pendidikan atau segala sesuatu yang ada hubungannya dengan dunia pendidikan. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses pembelajaran sudah efektif. Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas (Sudijono, 2017).

Evaluasi pendidikan adalah suatu proses sistematis guna mendapatkan bukti-bukti yang jelas tentang efektivitas dari kegiatan pendidikan. Selanjutnya, dikemukakan bahwa evaluasi itu dapat dilakukan pada saat proses pelaksanaan program berlangsung dan di akhir pelaksanaan program. Evaluasi yang dilakukan pada saat pelaksanaan program dikatakan sebagai evaluasi formatif (*formatif evaluation*), sedangkan yang diakhir pelaksanaan program dikatakan sebagai evaluasi sumatif (*summative evaluation*). Evaluasi formatif bertujuan untuk melihat tercapainya tujuan pembelajaran atau efektivitas program yang telah ditetapkan sampai titik waktu yang ditentukan. Evaluasi sumatif bertujuan untuk menentukan tingkat prestasi dari hasil belajar peserta didik secara keseluruhan dari satu topik.

Pendapat tersebut di atas mengandung suatu pengertian bahwa evaluasi dapat dilakukan paling tidak dua kali yakni pada saat pelaksanaan program dan akhir pelaksanaan program pendidikan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh

suatu bukti yang jelas tentang efektivitas program pendidikan yang telah ditetapkan. Pendapat lain, menekankan upaya untuk melihat terjadinya perubahan dan tingkat perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Purwanto (2017) evaluasi adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu. Selain dari itu, evaluasi juga dapat dipandang sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan. Dengan demikian, evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik. Uraian di atas dapat disimpulkan evaluasi pendidikan adalah salah satu prosedur sistematis yang dilakukan untuk mendapat informasi yang dapat digunakan untuk melihat berhasil atau tidaknya tujuan program pendidikan yang diterapkan

5. Evaluasi Model CIPP

Evaluasi merupakan Proses penentuan informasi yang diperlukan, pengumpulan serta penggunaan informasi tersebut untuk melakukan pertimbangan sebelum membuat keputusan. Terdapat banyak model evaluasi program yang digunakan para ahli. Salah satu model evaluasi yang tepat untuk program ini adalah model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang diperkenalkan dan dikembangkan oleh Stufflebeam (2003), karena program ini belum diimplementasikan, serta model CIPP memiliki keunikan pada setiap tipe evaluasi terkait pada perangkat pengambil keputusan (*decision*) yang menyangkut perencanaan dan operasional sebuah program. Keunggulan model CIPP

memberikan suatu format evaluasi yang menyeluruh pada setiap tahapan evaluasi yaitu tahap *Context*, *Input*, *process*, dan *product* (Putra, 2017).

Model CIPP didasarkan pada definisi evaluasi secara umum dan secara operasional, penggunaan evaluasi, dan standar profesional untuk membimbing dan menilai evaluasi. Stufflebeam dan McKee (2014) mendefinisikan evaluasi secara umum yakni merupakan penyelidikan sistematis pada nilai-nilai suatu objek, dan secara operasional, evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh, pelaporan, dan menerapkan dan mendeskripsikan dan mengambil keputusan dari informasi tentang nilai suatu objek, seperti yang didefinisikan oleh kriteria seperti kualitas, kegunaan, kejujuran, ekuitas, kelayakan, biaya, efisiensi, keamanan dan signifikansi.

Menurut Stavropoulou & Stroubouki (2018) Model CIPP digunakan untuk tujuan akuntabilitas (pertanggung jawaban) karena merupakan alasan untuk membantu pendidik bertanggung jawab atas keputusan yang telah mereka buat untuk jalannya suatu program. Evaluasi model CIPP adalah kerangka kerja yang komprehensif untuk membimbing evaluasi program, proyek, personil, produk, lembaga, dan sistem. Berkaitan dengan CIPP, Tiantong & Tongchin, (2018) menyatakan bahwa dalam model evaluasi CIPP, salah satu pendekatan yang sangat berguna dikenal dengan CIPP, atau *Context*, *Input*, *Process*, *Product*. Pada dasarnya, model evaluasi CIPP mengharuskan serangkaian pertanyaan akan ditanya tentang empat elemen yang berbeda dari model pada *Context*, *Input*, *process*, dan *product*. Model CIPP (*Context*, *Input*, *Process*, dan *Product*) merupakan model evaluasi dimana evaluasi dilakukan secara keseluruhan sebagai suatu sistem.

Evaluasi model CIPP merupakan konsep yang ditawarkan oleh Stufflebeam dengan pandangan bahwa tujuan penting evaluasi adalah bukan membuktikan tetapi untuk memperbaiki (Stufflebeam & McKee, 2014).

The CIPP evaluation model belongs in the improvement/accountability category, and is one of the most applied evaluation models (Zhang, dkk, 2012).

Evaluasi CIPP termasuk dalam kategori perbaikan atau akuntabilitas, dan salah satunya model evaluasi yang paling banyak digunakan. Konsep CIPP evaluasi model CIPP (*Context, Input, Processs and Product*) ditawarkan oleh Stufflebeam dengan pandangan bahwa tujuan penting evaluasi adalah bukan membuktikan, tetapi untuk memperbaiki. Evaluasi model CIPP dapat diterapkan dalam berbagai bidang seperti, pendidikan, manajemen, perusahaan dan sebagainya serta dalam berbagai jenjang baik itu proyek, program maupun institusi (Widoyoko, 2016). Ruang lingkup evaluasi program yang lengkap pada umumnya meliputi empat tingkatan yaitu *Context, Input, proses, dan product*.

a. Evaluasi *Context*

Tujuan evaluasi *Context* adalah untuk menentukan *Context* yang relevan, mengidentifikasi populasi sasaran dan menilai kebutuhan, mengidentifikasi peluang untuk memenuhi kebutuhan, mendiagnosa masalah yang mendasari kebutuhan, dan menilai apakah tujuan proyek sudah dapat menjawab kebutuhan yang ada (Zhang, et al., 2012).

Evaluasi *Context* digunakan untuk memberikan alasan yang rasional suatu program atau kurikulum harus dilaksanakan. Dalam skala besar, dapat dievaluasi dalam *Context*: tujuan program, kebijakan yang mendukung visi dan

misi lembaga, lingkungan yang relevan, identifikasi kebutuhan, peluang dan diagnosis masalah tertentu. Penilaian kebutuhan adalah contoh umum dari evaluasi *Context*. Dalam skala kecil, dapat diterapkan untuk mengevaluasi tujuan program pembelajaran. Evaluasi *Context* untuk melayani keputusan perencanaan.

b. Evaluasi *Input*

Orientasi utama evaluasi Input adalah membantu pendekatan sebuah program dalam menciptakan perubahan yang diperlukan (Stufflebeam & Coryn, 2014). Untuk tujuan ini, evaluator mencari dan memeriksa secara kritis potensi pendekatan yang relevan, termasuk pendekatan yang sudah digunakan. Orientasi sekunder evaluasi masukan adalah menginformasikan pihak yang berkepentingan tentang pendekatan program terpilih, alternatif pendekatan, dan alasannya. Pada dasarnya, evaluasi masukan harus melibatkan identifikasi pendekatan yang relevan dan membantu para pengambil keputusan dalam penyusunan pendekatan yang dipilih untuk dilaksanakan. Metode yang digunakan pada evaluasi masukan meliputi inventarisasi dan menganalisis tersedia sumber daya manusia dan material, anggaran dan jadwal yang diusulkan, dan rekomendasi solusi untuk strategi dan desain prosedural. Kriteria evaluasi masukan utama meliputi relevansi rencana yang diusulkan, kelayakan, keunggulan dengan berbagai pendekatan, dan efektivitas biaya (Zhang, et al., 2012).

Evaluasi masukan untuk memberikan informasi tentang sumber-sumber yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan program. Evaluasi

masukan digunakan untuk: menemukan strategi pemecahan masalah, perencanaan dan perancangan program. Hasil evaluasi *Input*: anggaran, jadwal, proposal dan prosedur. Dalam kegiatan pembelajaran evaluasi masukan juga dapat dilakukan untuk menemukan sumber yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat berfungsi untuk menetapkan strategi pembelajaran yang tepat. *Input* dapat berisi: komponen siswa, infrastruktur, media, guru, dll. Evaluasi *Input* untuk melayani keputusan penataan.

c. Evaluasi Process

Evaluasi *Process* meliputi pemeriksaan pelaksanaan rencana yang sedang berlangsung dan dokumentasi dari *process* yang terkait (Stufflebeam & Coryn, 2014). Salah satu tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik pada staf dan manajer tentang sejauh mana mereka melaksanakan kegiatan yang direncanakan. Selain itu untuk membimbing staf untuk meningkatkan prosedural dan anggaran rencana yang tepat. Evaluator dalam evaluasi *process* memiliki banyak pekerjaan yang harus dilakukan dalam pemantauan dan mendokumentasikan kegiatan. Evaluator bisa meninjau rencana untuk pengumpulan data lebih lanjut dan membuat laporan terhadap rencana tersebut. Teknik evaluasi *process* dilakukan dengan observasi, wawancara peserta, skala rating, kuesioner, analisis catatan, catatan fotografi, studi kasus partisipasi, fokus kelompok, sesi refleksi diri dengan anggota staf, dan pelacakan pengeluaran (Zhang, et al., 2012).

Evaluasi *process* berfungsi untuk memberikan umpan balik kepada individu untuk bertanggung jawab atas kegiatan program atau kurikulum.

Evaluasi *process* dilakukan dengan: memantau potensi sumber yang dapat menyebabkan kegagalan, menyiapkan informasi awal untuk keputusan perencanaan, dan menjelaskan *process* yang sebenarnya terjadi. Evaluasi *process* membutuhkan: instrumen pengumpulan data (lembar observasi, skala penilaian, catatan lapangan, dll). Evaluasi proses untuk melayani keputusan pelaksana.

d. Evaluasi *Product*

Evaluasi *product* adalah untuk mengukur, menafsirkan, dan menilai suatu hasil (Stufflebeam & Coryn, 2014). Dalam melakukan evaluasi produk, evaluator harus menilai hasil yang diinginkan ataupun tidak diinginkan dan hasil positif dan negatif. Evaluator harus mengumpulkan dan menganalisis penilaian Stakeholders terhadap program. Berbagai teknik yang berlaku dalam evaluasi produk, dan termasuk catatan harian dari hasil, wawancara pada pemangku kepentingan, studi kasus, mendengarkan pendapat, fokus kelompok, dokumentasi dan analisis *records*, analisis fotografi catatan, tes prestasi, skala penilaian, perbandingan *cross-sectional*, dan perbandingan biaya proyek dan hasil (Zhang, et al., 2012). Komponen *Product* pada penelitian ini terdiri atas aspek hasil pembelajaran yang dinilai dari guru dan peserta didik.

Evaluasi *product* mengukur dan menginterpretasikan pencapaian tujuan. Evaluasi *product* juga sampai pada mengukur dampak yang diharapkan dan yang tidak diharapkan. Evaluasi dilakukan: selama dan setelah program. Stufflebeam menyarankan evaluasi produk dilakukan untuk empat aspek evaluasi dampak, efektivitas, keberlanjutan, dan transportasi. Evaluasi produk

membutuhkan: instrumen (seperti lembar tes, lembar wawancara, dan lembar observasi) untuk mengamati perubahan perilaku setelah pelaksanaan program pembelajaran. Evaluasi produk untuk melayani keputusan daur ulang.

Hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran peserta didik dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya (O'Farrell & Lahiff, 2017). Hamdan & Khader (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan, (Knaack, 2017). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015).

6. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan

a. Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)

Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural

pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

b. Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

c. Kompetensi Dasar

3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan. 4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.

7. Metode Pembelajaran

Pembelajaran yang hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang berada di wilayah sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar, sehingga dapat diartikan pembelajaran adalah suatu proses mengatur peserta didik di lingkungan belajar yang akan mendorong peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran (Aprida, 2017|).

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dan pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Sudibyo &

Nugroho, 2020). Pendekatan atau model, Strategi, metode pembelajaran adalah komponen penting untuk menentukan keberhasilan terhadap proses pembelajaran (Budi et al, 2019). Pendekatan model, Strategi, metode pembelajaran sangatlah berbeda satu dengan yang lainnya tetapi saling berkaitan. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang bersifat masih sangat umum. Oleh karena itu strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau bergantung pada pendekatan tertentu.

Berdasarkan pendapat Siregar, (2018) Metode mengajar adalah suatu cara penyajian materi pembelajaran yang dilakukan secara sistematis untuk mendorong tercapainya tujuan pengajaran dalam suatu proses membuat orang belajar atau manipulasi lingkungan. Dalam pembelajaran pendidikan disekolah menengah atas ada beberapa macam metode mengajar yang seharusnya digunakan. Lebih lanjut Siregar, (2018) menyatakan metode mengajar adalah suatu upaya yang digunakan guru atau pelatih untuk memudahkan perolehan pengetahuan atau keterampilan tertentu, dengan melalui tahapan belajar keterampilan gerak yaitu tahap kognitif, tahap fiksasi dan tahap otonom. Pada tahap kognitif peserta didik diberikan pemahaman tentang apa dan bagaimana keterampilan yang dipelajari, urutan gerakan serta keterampilan mana yang lebih dahulu dikuasai.

Hartini (2015) berpendapat metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru sehingga dalam menjalankan fungsinya, metode merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Haris, Abdul dan Jihad (2012) menyatakan metode pembelajaran merupakan cara mengajar atau cara menyampaikan materi

pelajaran kepada peserta didik yang kita ajar. Metode yang tepat, peserta didik akan dapat dengan mudah menerima materi pengajaran yang diberikan guru, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menguasai materi yang diberikan tersebut. Sehingga pemilihan metode pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah karakteristik peserta didik, situasi dan kondisi, sarana dan prasarana, dan lain-lain. Dengan demikian yang dimaksud dengan metode mengajar adalah suatu cara yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ikmal, 2018)

Proses belajar-mengajar yang baik, hendaknya mempergunakan berbagai jenis metode pembelajaran secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain. Masing-masing metode ada kelemahan dan kelebihan. Tugas guru ialah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar-mengajar.

Metode mengajar yang baik tergantung pada bermacam-macam seperti tujuan yang akan dicapai, kemampuan guru menggunakan metode tersebut, kemampuan siswa, besarnya kelompok, waktu dan fasilitas yang tersedia. Kebaikan suatu metode dapat dilihat dari kesempatan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Setiap metode mempunyai nilai tersendiri tergantung kepada orang yang menggunakannya dan cara bagaimana mengambil manfaatnya. Dalam perencanaan dan persiapan mengajar tugas utama seorang guru adalah memilih dan menggunakan metode-metode mengajar yang tepat, disesuaikan dengan kekhususan masing-masing mata pelajaran tertentu agar proses pembelajaran berlangsung ating, baik dan efektif. Beberapa metode pembelajaran

menurut Ns. Roymond H. Simamora, M.Kep (Jumat, 12 April 2013) yang dapat kita digunakan. Macam-Macam Metode pembelajaran:

a. Metode Ceramah

Metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar. Ceramah cocok untuk penyampaian bahan belajar yang berupa informasi dan jika bahan belajar tersebut sukar didapatkan.

b. Metode Diskusi

Metode pembelajaran diskusi adalah proses pelibatan dua orang peserta atau lebih untuk berinteraksi saling bertukar pendapat, dan atau saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan diantara mereka. Pembelajaran yang menggunakan metode diskusi merupakan pembelajaran yang bersifat interaktif.

c. Metode Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk menolong siswa mencari jawaban atas pertanyaan. Demonstrasi sebagai metode pembelajaran adalah bilamana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta) atau seorang siswa memperlihatkan kepada seluruh kelas sesuatu proses. Misalnya bekerjanya suatu alat pencuci otomatis, cara membuat kue, dan sebagainya.

d. Metode Ceramah Plus

Metode Pembelajaran Ceramah Plus adalah metode pengajaran yang menggunakan lebih dari satu metode, yakni metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode lainnya. Ada tiga macam metode ceramah plus, diantaranya yaitu:

- 1) Metode ceramah plus tanya jawab dan tugas
- 2) Metode ceramah plus diskusi dan tugas
- 3) Metode ceramah plus demonstrasi dan latihan (CPDL)

e. Metode Resitasi

Metode Pembelajaran Resitasi adalah suatu metode pengajaran dengan mewajibkan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri, Kelebihan Metode Resitasi adalah:

- 1) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari hasil belajar sendiri akan dapat diingat lebih lama.
- 2) Peserta didik memiliki peluang untuk meningkatkan keberanian, inisiatif, bertanggung jawab dan mandiri.

Kelemahan Metode Resitasi adalah:

- 1) Kadang kala peserta didik melakukan penipuan yakni peserta didik hanya meniru hasil pekerjaan orang lain tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.
- 2) Kadang kala tugas dikerjakan oleh orang lain tanpa pengawasan.
Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual.

f. Metode Eksperimental

Metode pembelajaran eksperimental adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran dimana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang objek yang dipelajarinya.

g. Metode *Study Tour* (Karya wisata)

Metode *study tour* (karya wisata) adalah metode mengajar dengan mengajak peserta didik mengunjungi suatu objek guna memperluas pengetahuan dan selanjutnya peserta didik membuat laporan dan mendiskusikan serta membukukan hasil kunjungan tersebut dengan didampingi oleh pendidik.

h. Metode Latihan Keterampilan (*Drill*)

Metode latihan keterampilan (*drill method*) adalah suatu metode mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik, dan mengajaknya langsung ke tempat latihan keterampilan untuk melihat proses tujuan, fungsi, kegunaan dan manfaat sesuatu (misal: membuat tas dari mute). Metode latihan keterampilan ini bertujuan membentuk kebiasaan atau pola yang otomatis pada peserta didik.

8. Metode pembelajaran demonstrasi

a. Pengertian

Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah- langkah pengerjaan sesuatu. Demonstrasi merupakan praktek yang diperagakan kepada peserta. Karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan dengan lisan. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan peserta didik terhadap pelajaran akan berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna (Alnedral, 2016) Strategi demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tentunya yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain didepan seluruh siswa (Sadewa, 2015). Menurut Syah (2017) metode Demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan baik secara langsung maupun penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Menurut Djamarah dan Zain (2011:90) dengan metode demonstrasi,

proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan berkesan mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna.

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk menolong peserta didik mencari jawaban atas pertanyaan. Demonstrasi sebagai metode pembelajaran adalah bilamana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta) atau seorang peserta didik memperlihatkan kepada seluruh kelas sesuatu proses. Misalnya bekerjanya suatu alat pencuci otomatis, cara membuat kue, dan sebagainya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Demonstrasi

Adapun kelebihan strategi demonstrasi ini antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret.
- 2) Memusatkan perhatian siswa.
- 3) Lebih mengarahkan proses belajar siswa pada materi yang sedang dipelajari.
- 4) Lebih melekatkan pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran dalam diri siswa.
- 5) Membuat siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
- 6) Membuat proses pembelajaran lebih menarik.
- 7) Merangsang siswa untuk aktif mengamati dan menyesuaikan antara teori dengan kenyataan.

- 8) Membantu siswa memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda.
- 9) Memudahkan berbagai jenis penjelasan.
- 10) Memperbaiki kesalahan- kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah melalui pengamatan dan contoh konkret dengan menghadirkan objek sebenarnya.

Strategi demonstrasi juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Strategi demonstrasi mengharuskan keterampilan guru secara khusus.
- 2) Tidak tersedianya fasilitas-fasilitas pendukung, seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai di setiap kelas.
- 3) Memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping waktu yang cukup panjang.
- 4) Kesulitan siswa terkadang untuk melihat dengan jelas benda yang akan dipertunjukkan.
- 5) Tidak semua benda dapat didemonstrasikan.
- 6) Sukar dimengerti bila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai materi atau barang yang didemonstrasikan.

9. Metode Pembelajaran Keterampilan (*Drill*)

a. Pengertian *Drill*

Strategi atau metode pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai

tujuan pembelajaran (Sabani, 2019). *Drill* Secara Bahasa bisa diartikan berlatih mencakup didalamnya aktivitas menghafal, mengeja kata, dan sebagainya. Praktek dapat dikategorikan di dalamnya seperti menulis, melaksanakan berbagai gerak dalam olahraga, dan lain sebagainya. Atau secara singkatnya, *drill* and praktik dapat juga disebut ‘berlatih dan praktek’ (Nadzlifah, 2018).

Metode *drill* merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, kemahiran dalam melakukan gerakan sesuai dengan apa yang dipelajarinya, menimbulkan rasa percaya diri peserta didik yang berhasil dalam belajar, karena telah memiliki keterampilan khusus yang akan berguna di kemudian hari dan guru akan lebih muda mengontrol dan membedakan mana peserta didik yang disiplin, dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan peserta didik saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Metode *drill* merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, kemahiran dalam melakukan gerakan sesuai dengan apa yang dipelajarinya, menimbulkan rasa percaya diri peserta didik yang berhasil dalam belajar, karena telah memiliki keterampilan khusus yang akan berguna di kemudian hari (Alnedral Yahya. 2020).

Tujuan penerapan metode *drill* agar siswa dapat secara langsung memahami materi yang diajarkan guru. Guru perlu merumuskan tujuan yang jelas dan hendak dicapai oleh siswa. Metode *drill* biasanya digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih mantap.

- 2) Untuk memperoleh pengetahuan, setelah melaksanakan latihan akan memperluas dan memperkaya pengetahuan serta keterampilan siswa di sekolah, melalui kegiatan-kegiatan di luar sekolah.
- 3) Dengan melaksanakan latihan siswa aktif belajar.
- 4) Merasa terangsang untuk meningkatkan belajar yang lebih baik. Memupuk inisiatif dan berani bertanggung jawab sendiri.
- 5) Selalu memanfaatkan waktu senggangnya untuk hal-hal yang menunjang belajarnya (Hariono, 2019).

b. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Drill*

Tujuan latihan secara umum adalah untuk membantu para pembina, pelatih, guru olahraga agar dapat menerapkan dan memiliki kemampuan secara konseptual serta keterampilan dalam membantu mengungkapkan potensi olahragawan mencapai puncak prestasi (M. Taheri Akhbar, 2019). Dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode latihan *drill*, guru harus mempertimbangkan kesiapan dari guru tersebut, siswa dan segala fasilitas yang mendukung. Langkah dalam penggunaan metode *drill* ini terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

Tahap Persiapan, Pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, antara lain:

- 1) Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Tentukan dengan jelas keterampilan secara spesifik dan berurutan.
- 3) Tentukan rangkaian gerakan atau langkah yang harus dikerjakan untuk menghindari kesalahan.

- 4) Lakukan kegiatan pra *drill* sebelum menerapkan metode ini secara penuh.

Tahap Pelaksanaan, dilakukan dengan langkah pembukaan beberapa hal yang perlu dilaksanakan oleh guru diantaranya mengemukakan tujuan yang harus dicapai, bentuk-bentuk latihan yang akan dilakukan:

- 1) Memulai latihan dengan hal-hal yang sederhana dulu.
- 2) Ciptakan suasana yang menyenangkan.
- 3) Yakinkan bahwa semua siswa tertarik untuk ikut.
- 4) Berikan kesempatan kepada siswa untuk terus berlatih.

c. Prinsip Penggunaan Metode *Drill*

- 1) Siswa harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.
- 2) Latihan untuk pertama kalinya hendaknya bersikap diagnostik:
 - a) Pada taraf permulaan jangan diharapkan reproduksi yang sempurna.
 - b) Dalam percobaan kembali harus diteliti kesulitan yang timbul.
 - c) Respon yang benar harus diperkuat.
 - d) Baru kemudian diadakan variasi, perkembangan arti dan kontrol
- 3) Masa latihan secara relatif singkat, tetapi harus sering dilakukan.
- 4) Pada waktu latihan harus dilakukan proses esensial. (perlu sekali; mendasar)
- 5) Di dalam latihan yang pertama-tama adalah ketepatan, kecepatan dan pada akhirnya kedua-duanya harus dapat tercapai sebagai kesatuan.
- 6) Latihan harus memiliki arti dalam rangka tingkah laku yang lebih luas.

- 7) Sebelum melaksanakan, pelajar perlu mengetahui terlebih dahulu arti latihan itu.
- 8) Perlu menyadari bahwa latihan-latihan itu berguna untuk kehidupan selanjutnya.
- 9) Perlu mempunyai sikap bahwa latihan-latihan itu diperlukan untuk melengkapi belajar.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Drill*

Metode *drill* memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan antara lain sebagai berikut:

- 1) Keunggulan :
 - a) Dapat menimbulkan rasa percaya diri terhadap mental peserta didik, bahwa para siswa yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari.
 - b) Siswa akan memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya.
 - c) Guru lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan mana siswa yang disiplin dalam belajarnya dan mana yang kurang memperhatikan tindakan dalam perbuatan siswa disaat berlangsungnya pengajaran.
- 2) Kelemahan :
 - a) Dapat menghambat inisiatif siswa, di mana inisiatif dan minat siswa yang berbeda dengan petunjuk guru dianggap suatu penyimpangan dan pelanggaran dalam pengajaran yang diberikannya.

- b) Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan. Dalam kondisi belajar ini pertimbangan inisiatif siswa selalu disorot dan tidak diberikan keleluasaan. Siswa menyelesaikan tugas secara statis sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru.
- c) Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah siswa melakukan sesuatu secara mekanis, dan dalam memberikan stimulus siswa dibiasakan bertindak secara otomatis.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Arif Rahman (2016) evaluasi teknik permainan bolavoli pada kegiatan ekstrakurikuler di smp negeri 22 Surabaya Populasi penelitian yang diamati adalah siswa-siswa peserta ekstrakurikuler bolavoli di SMP negeri 22 Surabaya tahun ajaran 2015/2016. Aspek penelitian ini berdasarkan perumusan masalah adalah bagaimana tingkat keterampilan teknik dasar bolavoli pada siswa putra ekstrakurikuler bolavoli. Dalam pengambilan data menggunakan teknik survei tes. Prosedur yang dilakukan adalah mempersiapkan instrumen penelitian serta pengambilan data dengan menggunakan analisis data deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut : teknik dasar *passing* atas di SMP negeri 22 Surabaya untuk kategori Istimewa sebanyak 6%, Baik Sekali 14%, baik 21%, sedang 33%, kurang 26%, dan kurang sekali 0%. *Passing* Bawah kategori Istimewa sebanyak 1%, Baik Sekali 10%, baik 28%, sedang 36%, kurang 25%, dan kurang sekali 0%. *Service* kategori Istimewa sebanyak 0%, Baik Sekali 0%, baik 1%, sedang 26%, kurang 73%, dan kurang sekali 0%. Dan untuk Smash kategori Istimewa sebanyak 0%, Baik Sekali 0%,

baik 2%, sedang 40%, kurang 58%, dan kategori kurang sekali 0%. Rata-rata keterampilan dasar bermain bolavoli siswa putra peserta ekstrakurikuler SMP negeri 22 Surabaya untuk kategori Istimewa sebanyak 0%, kategori Baik Sekali sebanyak 0%, kategori baik 12%, kategori sedang sebanyak 61%, kategori kurang sebanyak 22%, dan untuk kategori kurang sekali sebanyak 0%. Simpulan dari hasil penelitian adalah kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan masih belum maksimal, hal ini di sebabkan karena dari hasil analisis data mengenai teknik dasar bermain bolavoli SMP negeri 22 Surabaya masuk dalam kategori sedang. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu siswa peserta ekstrakurikuler bolavoli harus lebih meningkatkan program latihan agar dapat menguasai dan mengembangkan teknik dasar bermain bolavoli, menambah frekuensi latihan, bagi pelatih harus lebih meningkatkan kepelatihannya agar dapat membantu para siswa mengembangkan kemampuan dasar bermain bolavoli dalam program latihannya.

2. Machfud Irsyada dan Hadi Mulyono (2017) evaluasi tingkat keterampilan bermain dan teknik dasar bolavoli peserta ekstrakurikuler putri di smp negeri 3 gresik. Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi keterampilan bermain bolavoli peserta ekstrakurikuler bolavoli putri di SMPN 3 Gresik. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi pelatih ekstrakurikuler bolavoli putri untuk mengetahui seberapa besar penguasaan teknik dasar bolavoli tersebut. Selain itu, juga untuk mengetahui sejauh mana keterampilan bermain peserta ekstrakurikuler bolavoli putri saat menghadapi lawan. Lebih lanjut lagi untuk menyusun program latihan yang tepat untuk peserta

ekstrakurikuler. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif karena data yang di hasilkan berupa angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik dasar bermain bolavoli peserta ekstrakurikuler bolavoli putri SMPN 3 Gresik yakni sebesar 72% atau 10 dari 14 siswa. Kemudian untuk keterampilan bermain yang di ukur dengan VIS menunjukkan bahwa lebih baik daripada tim lawan dibuktikan dengan memenangkan 2 set sekaligus.

3. Penelitian Fahrudin, Nuzuli, dan Alfian Rinaldy (2019) dengan judul evaluasi keterampilan dasar pada cabang olahraga bolavoli siswa-siswi madrasah aliyah negeri (man) 4 aceh besar tahun pelajaran 2018/2019. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini menggunakan dengan angka-angka. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi yang berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan simple random sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini tes dilapangan. Dalam penelitian ini adanya penilaian, penilaian ini yang terdiri atas teknik service atas, service bawah, *passing* atas, *passing* bawah, dan smash. Data yang telah terkumpul dari hasil tes yang telah dilakukan, dirangkup dalam suatu tabel hasil pengumpulan data, masing-masing dianalisis menggunakan rumus yang sesuai dengan data yang diperoleh. Hasil analisis data keterampilan teknik dasar Bolavoli Madrasah Aliyah Negeri MAN 4 Aceh Besar dengan rata-rata 18.57 dengan kategori baik 3 orang siswa dengan persentase 5%, Cukup sebanyak 37 orang siswa-siswi dengan persentase 61.67%, Kurang sebanyak 20 orang siswa-siswi dengan persentase 33.33%, dan Kurang sebanyak 0 orang siswa-siswi dengan persentase 0%. Berdasarkan data hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa

Keterampilan Dasar Pada Olahraga Bolavoli MAN 4 Aceh Besar Tahun Pelajaran 2018/2019 termasuk dalam kategori Cukup yaitu sebanyak 37 oransiswa-siswi atau dengan persentase sebesar 61.67%.

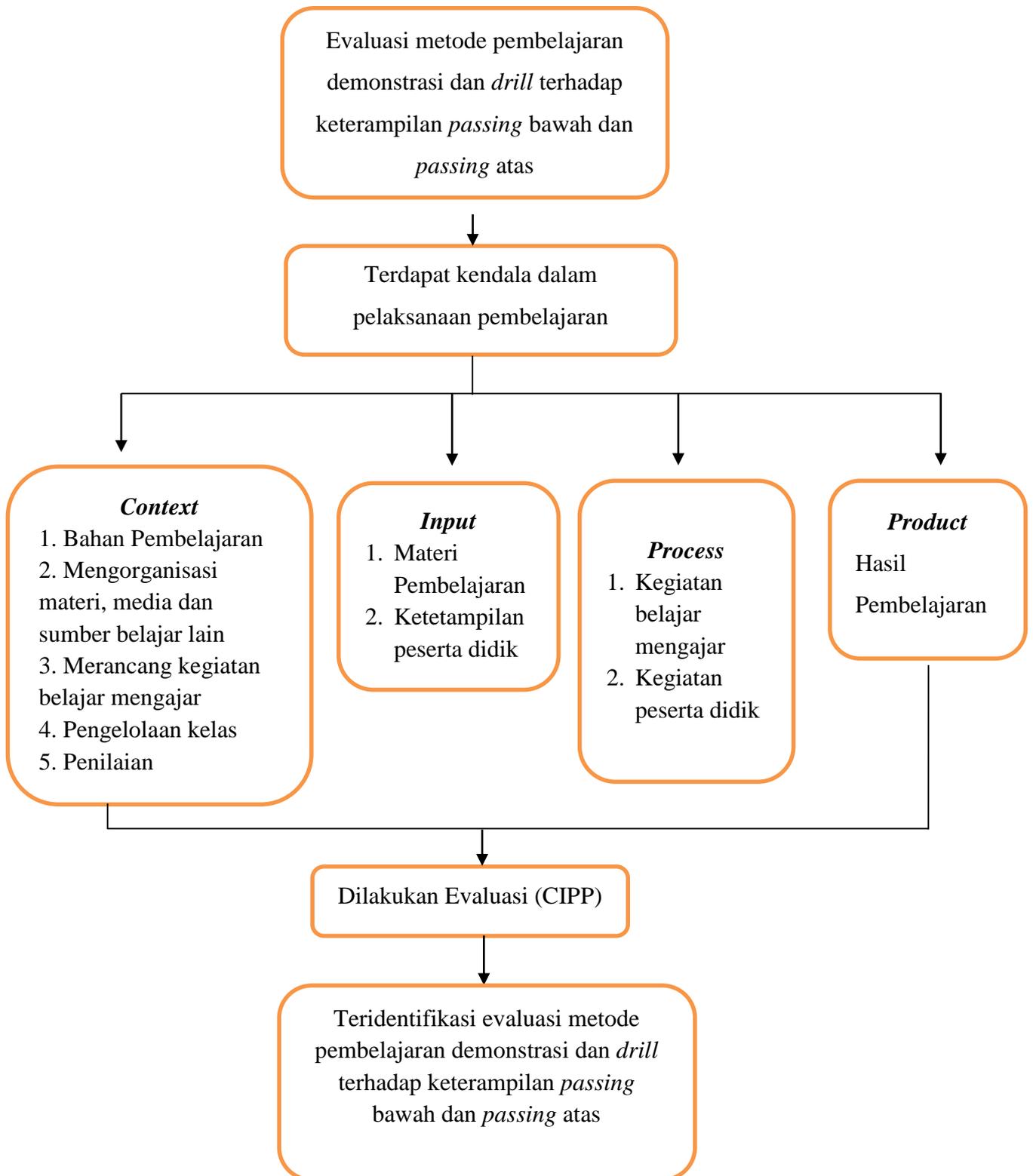
C. Kerangka Pikir

Pada pembelajaran yang dilakukan guru saat ini cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada olahraga prestasi dalam pengajarannya, guru menerapkan pendekatan penguasaan pada teknik dasar. Pendekatan seperti itu menjadikan anak kurang senang atau bahkan merasa frustrasi untuk melakukan pembelajaran pendidikan jasmani karena mereka tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Guru dalam hal ini harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka digunakan metode pembelajaran demonstrasi dan *drill*.

Penerapan metode pembelajaran *drill* dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, metode tersebut merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah. Metode *drill* bukanlah sekedar pemecahan masalah, tetapi menggunakan masalah yang berkait untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Agar metode pembelajaran yang akan diterapkan dapat dirancang dengan baik, terlebih dahulu ditelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran demonstrasi, salah satunya terhadap *passing* dan *service*. Selain itu Keberhasilan penguasaan gerakan keterampilan didukung oleh beberapa faktor penting di antaranya adalah metode pembelajaran yang tepat. Kenyataan di lapangan metode yang digunakan oleh guru mata pelajaran penjasokes dalam menyampaikan materi pelajarannya yaitu menggunakan metode ceramah. Guru hanya memaparkan gerak-gerak dalam permainan bolavoli tanpa memperhatikan dan mengoreksi setiap gerak yang dilakukan oleh peserta didik. Hal tersebut menyebabkan semangat belajar dan pembelajaran menjadi kurang yang akan berpengaruh pada keterampilan bermain bolavoli, oleh sebab itu metode *drill* menjadi salah satu metode yang diterapkan dalam meningkatkan keterampilan bermain bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu.

Gambar 6 Kerangka Berpikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan kerangka berpikir, maka Pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *context* evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas peserta didik di SMK Negeri Kota Bengkulu.
2. Bagaimana *input* evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas peserta didik di SMK Negeri Kota Bengkulu.
3. Bagaimana *process* evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas peserta didik di SMK Negeri Kota Bengkulu.
4. Bagaimana *product* evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas peserta didik di SMK Negeri Kota Bengkulu.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian evaluasi yang menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi merupakan rangkaian proses yang menentukan sejauh mana tujuan dapat dicapai. Evaluasi menyediakan informasi untuk membuat keputusan. Evaluasi juga merupakan proses mencari informasi tentang objek atau subjek yang dilaksanakan dengan tujuan untuk pengambilan keputusan terhadap objek atau subjek tersebut (Sukardi, 2015).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian evaluasi yang bertujuan untuk evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan metode pembelajaran *drill* terhadap keterampilan *passing* atas dan *passing* bawah pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu. Selanjutnya, hasil evaluasi digunakan untuk menentukan kualitas program sehingga dapat diambil keputusan alternatif untuk perbaikan program tersebut. Penelitian ini menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, dan Product*) dengan analisis deskriptif kuantitatif sehingga menghasilkan data berupa angka. Model CIPP dipilih karena model ini memberikan format evaluasi yang komprehensif untuk setiap tahapan evaluasi yang terdiri dari tahapan *Context, input, process* dan *product*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilaksanakan kegiatan eksperimen penelitian adalah di Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Tempat penelitian tepatnya di SMK Negeri Kota Bengkulu yaitu SMK Negeri 1, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5 dan SMK Negeri 7. Penelitian dilakukan dari tanggal 4 september- 1 oktober 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2013). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas X di SMKN Kota Bengkulu.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Kusumawati (2015) sampel adalah sebagian dari populasi yang akan kita jadikan sebagai data untuk diteliti, artinya tidak ada sampel jika tidak ada populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling. Menurut Arikunto (2013) teknik random sampling adalah suatu teknik pengambilan sampel atau elemen secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel dan apabila jumlah subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya tetapi jika subjeknya terlalu besar dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Penelitian yang dilakukan hanya mengambil 20 % dari populasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu

11 guru pjok dan 246 dari 1.113 peserta didik kelas X SMK Negeri 1, 3, 5 dan 7 Kota Bengkulu.

D. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2013) menyatakan variabel adalah objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini variabel adalah:

1. Variabel bebas

a. CIPP

Salah satu model evaluasi yang tepat untuk program ini adalah model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang diperkenalkan dan dikembangkan oleh Stufflebeam (2003), karena program ini belum diimplementasikan, serta model CIPP memiliki keunikan pada setiap tipe evaluasi terkait pada perangkat pengambil keputusan (*decision*) yang menyangkut perencanaan dan operasional sebuah program. Keunggulan model CIPP memberikan suatu format evaluasi yang menyeluruh pada setiap tahapan evaluasi yaitu tahap *Context, Input, process, dan product* (Putra, 2017).

b. Pembelajaran Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk menolong peserta didik mencari jawaban atas pertanyaan. Demonstrasi sebagai metode pembelajaran adalah bilamana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta) atau seorang peserta didik memperlihatkan kepada seluruh kelas sesuatu proses.

c. Pembelajaran *Drill*

Metode *drill* adalah suatu metode mengajar dengan memberikan pembelajaran keterampilan secara berulang kepada peserta didik, dan mengajaknya langsung ketempat pembelajaran keterampilan untuk melihat proses tujuan, fungsi, kegunaan dan manfaat sesuatu.

2. Variabel terikat

a. Keterampilan *Passing* bawah dan atas Bolavoli

Menurut Aji (2016) *Passing* adalah cara menerima atau mengoperkan bola kepada teman satu regu. Selain itu *passing* merupakan suatu langkah awal untuk menyusun pola serangan. Adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu gerak tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun serangan kepada regu lawan. Suharno (2012) *passing* dibagi menjadi dua macam: *Passing* atas dan *Passing* bawah.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi yang digunakan oleh peneliti analisis untuk mendapatkan informasi serta data terdiri dari wawancara, angket, dan dokumentasi.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah (Arikunto, 2013). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Wawancara

Herdiansyah (2015) menyatakan wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh sedikitnya dua orang, atas dasar ketersediaan dan dalam setting alamiah, dimana arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan trust sebagai landasan utama dalam proses memahami. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada semua responden penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru PJOK dan peserta didik. Kisi-kisi instrumen wawancara CIPP selengkapnya disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen wawancara

Komponen	Indikator	Butir
<i>Context</i>	a. Mengorganisasi materi, media dan sumber belajar lain	1-2
	b. Merancang kegiatan belajar mengajar	3-6
	c. Pengelolaan kelas	7
<i>Input</i>	a. Materi Pembelajaran	8
	b. Keterampilan Peserta Didik	9-10
	c. Penilaian peserta didik	11-12
<i>Process</i>	a. Kegiatan pembelajaran	13-14
	b. Kegiatan peserta didik	15-19
	c. Evaluasi	20
<i>Product</i>	a. Hasil Pembelajaran	21-22

b. Dokumentasi

Bentuk instrumen dokumentasi terdiri atas dua macam yaitu pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya, dan checklist yang memuat daftar variabel yang akan dikumpulkan

datanya. Perbedaan antara kedua bentuk instrumen ini terletak pada intensitas gejala yang diteliti. Pada pedoman dokumentasi, peneliti cukup menuliskan tanda centang dalam kolom gejala, sedangkan pada check-list, peneliti memberikan tally pada setiap pemunculan gejala (Siyoto & Sodik, 2015). Dokumentasi yang dimaksud berkaitan dengan profil sekolah, daftar nilai peserta didik, daftar hadir peserta didik, perencanaan mengajar atau RPP yang dibuat guru, bentuk dan jenis evaluasi pembelajaran, serta hasil penilaian (daftar nilai). Pedoman dokumentasi dibuat dalam bentuk cek list.

c. Angket

Siyoto & Sodik (2015: 79) angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data, instrumennya disebut sesuai dengan nama metodenya. Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang ia alami dan ketahuinya. Angket dibuat sendiri oleh peneliti dengan butir-butir pertanyaan disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan dengan kajian pustaka dan kemudian divalidasi oleh ahli yang dianggap mengerti dengan jenis penelitian ini. Angket yang digunakan berupa rating scale. Dengan rentang skala 1-4. Kisi-kisi instrumen angket CIPP

Dengan rentang skala 1-4. Kisi-kisi instrumen angket CIPP selengkapnya disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket

Variabel	Aspek	Responden	Instrumen
<i>Conteks</i>	Bahan Pembelajaran	Guru	Angket
	Mengorganisasi materi, media dan sumber belajar lain		
	Mengorganisasi materi, media dan sumber belajar lain		
	Pengelolaan kelas		
	Penilaian		
<i>Input</i>	Materi Pembelajaran	Guru	Angket
	Keterampilan peserta didik	Guru	Angket
<i>Process</i>	Kegiatan belajar mengajar	Guru	Angket
	Kegiatan peserta didik	Peserta didik	Angket
<i>Product</i>	Hasil Pembelajaran	Guru	Angket

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Angket dan pedoman wawancara tersebut perlu uji coba, dibuktikan validitas dan reliabilitasnya. Suatu instrumen tes dikatakan memiliki validitas jika instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas atau kesahihan instrumen atau alat ukur berhubungan dengan ketepatan mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Terkandung di sini pengertian bahwa ketepatan validitas pada suatu alat ukur tergantung pada kemampuan alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Selain itu, validitas menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen atau alat ukur.

Suatu alat ukur yang valid atau sah berarti alat ukur tersebut akurat untuk mengukur sesuatu yang seharusnya diukur (Budiwanto, 2017).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan konstruk. Azwar (2017) mengatakan validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional (*professional judgment atau expert judgment*). Butir pernyataan ditentukan atas dasar pertimbangan (*judgement*) dari pakar dalam hal ini dosen yang menguasai bidang evaluasi kurikulum. Langkah untuk menentukan validitas isi (*content validity*) yaitu: (a) validitas isi disahkan oleh dosen yang ahli dalam bidang evaluasi kurikulum berdasar pada pertimbangan; (b) analisis validitas isi dilakukan secara kualitatif dengan melihat berbagai coretan, masukan, untuk perbaikan butir instrumen.

Uji Validasi Instrumen yang berjudul evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu dilakukan oleh 2 ahli yaitu: Prof Dr. Guntur, M.Pd sebagai Validator 1, Dr. Ngatman, M.Pd sebagai validator 2.

Tabel 3 validitas instrumen

Konsep evaluasi	Variabel	No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
Context	Merancang kegiatan belajar mengajar	1	0,750	0,602	Item valid
		2	0,620	0,602	Item valid
		3	0,699	0,602	Item valid
		4	0,681	0,602	Item valid
	Pengelolaan kelas	5	0,874	0,602	Item valid
		6	0,699	0,602	Item valid
	Penilaian	7	0,624	0,602	Item valid
		8	0,681	0,602	Item valid

Lanjutan Dari Tabel 3

Konsep evaluasi	Variabel	No soal	R hitung	0,602	Keterangan
<i>Input</i>	Materi Pembelajaran	9	0,804	0,602	Item valid
		10	0,753	0,602	Item valid
		11	0,696	0,602	Item valid
		12	0,723	0,602	Item valid
	Keterampilan Peserta Didik	13	0,663	0,602	Item valid
		14	0,757	0,602	Item valid
		15	0,784	0,602	Item valid
Konsep evaluasi	Variabel	No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
<i>Process</i>	Kegiatan pembelajaran	16	0,351	0,113	Item valid
		17	0,495	0,113	Item valid
		18	0,151	0,113	Item valid
		19	0,204	0,113	Item valid
		20	0,542	0,113	Item valid
	Kegiatan peserta didik	21	0,401	0,113	Item valid
		22	0,193	0,113	Item valid
		23	0,346	0,113	Item valid
		24	0,262	0,113	Item valid
		25	0,169	0,113	Item valid
		26	0,221	0,113	Item valid
		27	0,263	0,113	Item valid
		28	0,263	0,113	Item valid
		29	0,356	0,113	Item valid
		30	0,267	0,113	Item valid
		31	0,321	0,113	Item valid
		32	0,420	0,113	Item valid
		33	0,246	0,113	Item valid
		34	0,169	0,113	Item valid
		35	0,180	0,113	Item valid
36	0,231	0,113	Item valid		
Konsep evaluasi	Variabel	No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
<i>Product</i>	Hasil Pembelajaran	37	0,628	0,602	Item valid
		38	0,617	0,602	Item valid
		39	0,864	0,602	Item valid
		40	0,688	0,602	Item valid
		41	0,688	0,602	Item valid
		42	0,634	0,602	Item valid
		43	0,864	0,602	Item valid
		44	0,617	0,602	Item valid
		45	0,610	0,602	Item valid

2. Reliabilitas

Pengujian Reliabilitas dilakukan menggunakan software SPSS yang selanjutnya hasil nilai dicari berdasarkan kolom Cornbach's Alpha. Apabila nilainya $> 0,7$ maka kuesioner reliabel, dan apabila nilainya $< 0,7$ maka kuesioner tidak reliabel Heryanto dan Triwibowo, (2018). Hasil pengujian dijabarkan melalui tabel 4 berikut.

Tabel 4 Reliabilitas Instrumen

No	Konsep Evaluasi	Variabel	Nilai	Keterangan
1	<i>Context</i>	Merancang kegiatan belajar mengajar	0,937	Reliabel
		Pengelolaan kelas	0,837	Reliabel
		Penilaian	0,829	Reliabel
2	<i>Input</i>	Materi Pembelajaran	0,998	Reliabel
		Keterampilan Peserta Didik	0,831	Reliabel
3	<i>Process</i>	Kegiatan pembelajaran	0,771	Reliabel
		Kegiatan peserta didik	0,927	Reliabel
4	<i>Product</i>	Hasil Pembelajaran	0,845	Reliabel

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data menurut model Stake, yaitu dengan membandingkan data hasil yang diperoleh dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Peneliti mendeskripsikan kondisi, aktivitas dengan deskripsi data secara kuantitatif. Data hasil penelitian berupa angket dijumlah untuk perolehan skor total. Kemudian skor total tersebut dihitung secara deskriptif menggunakan simpangan baku terhadap posisi skor total

hasil jawaban responden. Kriteria untuk pengolahan angket menggunakan kriteria berikut ini:

Tabel 5 Analisis Deskriptif untuk Kategorisasi Jawaban Angket

No	Interval	Kriteria
1	3,26-4,00	Sangat Baik
2	2,51-3,25	Baik
4	1,76-2,50	Kurang
5	1,75-1,00	Sangat Kurang

H. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kriteria *Context*

Evaluasi *Context* digunakan untuk menilai relevansi pembelajaran PJOK adaptif dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya (Permendikbud) nomor 64 tahun 2013 tentang standar isi. Relevansi ini diketahui dengan menentukan standar kompetensi kelulusan (SKL) yang terdapat pada Permendikbud nomor 54 tahun 2013 dengan silabus yang disusun guru untuk pembelajaran PJOK adaptif.

2. Kriteria *Input*

Evaluasi *Input* untuk menilai materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik guru, dan kelengkapan sarana prasarana belajar dan pandangan dalam kegiatan praktik. Kriteria yang digunakan untuk evaluasi *Input* meliputi:

- a) Materi yang sesuai standar kompetensi lulusan.
- b) Karakteristik peserta didik meliputi latar belakang pendidikan, pekerjaan orang tua, motivasi belajar.
- c) Adanya fasilitas untuk kegiatan pembelajaran dan kegiatan.
- d) Adanya perangkat pengajaran yaitu silabus dan Rencana Pembelajaran.

3. Kriteria *Process*

Adapun kriteria yang digunakan untuk evaluasi proses mencakup seluruh kegiatan pembelajaran meliputi persiapan yaitu pembuatan silabus dan RPP, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan penilaian. Kegiatan proses dikatakan terlaksana dengan baik jika.

- a) Proses belajar mengajar terlaksana dengan kualitas yang baik.
- b) Penggunaan metode yang sesuai dengan materi.
- c) Pemanfaatan fasilitas belajar secara maksimal.
- d) Kegiatan belajar mengajar berorientasi pada pengembangan sikap dan mental PJOK
- e) Adanya modul dan buku yang mendukung kegiatan belajar mengajar.
- f) Adanya kegiatan belajar, pengayaan dan perbaikan hasil belajar peserta didik.
- g) Penilaian dimulai dari awal pembelajaran sampai akhir (hasil)
- h) Adanya interaksi antara guru dan peserta didik, dan interaksi antar peserta didik.

4. Kriteria *Product*

Kriteria untuk produk adalah menganalisa prestasi belajar PJOK peserta didik. Prestasi belajar diambil dari nilai akhir (*raport*), Nilai praktik penguasaan dan kemampuan peserta didik.

Tabel 6 Kriteria Keberhasilan

No	Aspek Evaluasi	Skor Maksimal
1	<i>Context</i>	4
2	<i>Input</i>	4
4	<i>Processs</i>	4
5	<i>Product</i>	4

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian evaluasi pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) ini adalah CIPP Model (Daniel Stufflebeam's) ditinjau dari tahapan-tahapan *Context*, *Input*, *Process*, dan *Product*, artinya memperoleh informasi yang akurat dan objektif serta membandingkan apa yang telah dicapai dari evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di Smk Negeri Kota Bengkulu dengan apa yang seharusnya dicapai berdasarkan standar yang telah ditetapkan. Adapun dimensi yang dapat dipakai sebagai penentu keberhasilan dari evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu sebagai berikut.

1. Evaluasi *Context*

Evaluasi *Context*, untuk menjawab pertanyaan apa yang perlu dilakukan. Evaluasi ini mengidentifikasi dan menilai kebutuhan yang mendasari disusunnya suatu program. Evaluasi *Context*, merupakan situasi atau latar belakang yang mempengaruhi jenis tujuan dan strategi pendidikan. Tujuan evaluasi *Context* yang utama adalah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki evaluasi. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan ini, evaluator akan dapat memberikan arah perbaikan yang diperlukan. *Context* evaluasi ini membantu merencanakan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program, dan

merumuskan tujuan program. Sebelumnya peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada guru di SMK Negeri di Kota Bengkulu mengidentifikasi terkait metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* yang dilaksanakan. Hasilnya didapatkan dari 11 guru bahwa semuanya atau 100% guru melaksanakan metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas.

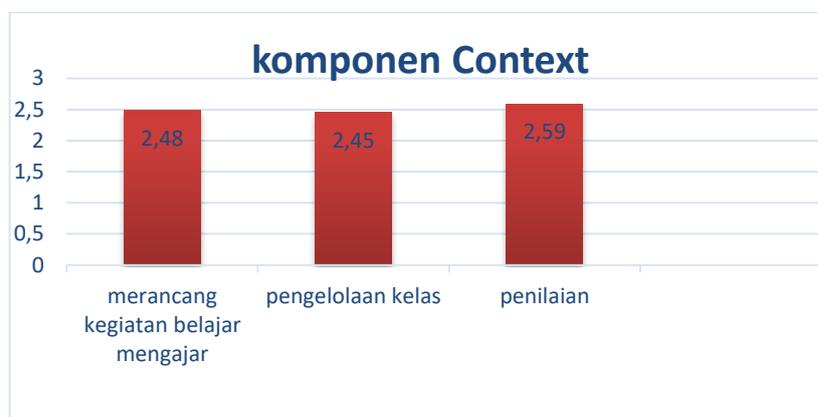
Evaluasi *Context* dalam penelitian ini terdiri atas aspek kegiatan belajar mengajar, pengelolaan kelas, dan penilaian. Hasil Evaluasi *Context* dalam penelitian ini terdiri atas merancang kegiatan belajar mengajar, pengelolaan kelas, dan penilaian. Hasil penelitian tiap indikator pada komponen *Context* dijelaskan pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Rata-Rata *Context*

Indikator	Guru pjok	Kategori
merancang kegiatan belajar mengajar	2,48	Kurang
pengelolaan kelas	2,45	Kurang
Penilaian	2,59	baik
Komponen <i>Context</i>	2,51	baik

Apabila disajikan dalam bentuk diagram batang *Context* evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.

Gambar 7 Diagram Batang *Context*



Berdasarkan tabel 7 dan gambar 7 diatas, menunjukan bawah indikator merancang kegiatan belajar mengajar sebesar 2,48 pada kategori kurang, pengelolaan kelas sebesar 2,45 pada kategori kurang, dan pada penilaian sebesar 2,59 pada kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Context* Evaluasi metode pembelajaran demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu sebesar 2,51 pada kategori baik.

2. Evaluasi *Input*

Input Evaluation pada dasarnya mempunyai tujuan untuk mengaitkan tujuan, konteks, *Input*, dan proses dengan hasil program. Evaluasi ini juga untuk menentukan kesesuaian lingkungan dalam membantu pencapaian tujuan dan objektif program. Evaluasi masukan (*Input* Evaluation) ini ialah untuk membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Evaluasi ini menolong mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi

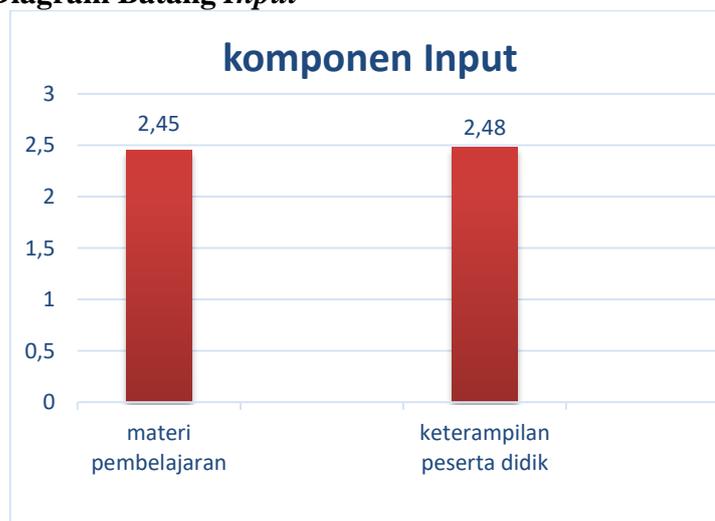
untuk mencapai kebutuhan, bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Hasil penelitian tiap indikator pada komponen *Input* dijelaskan pada Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Rata-Rata *Input*

Indikator	Guru pjok	Kategori
Materi pembelajaran	2,45	Kurang
Keterampilan peserta didik	2,48	Kurang
Komponen <i>Input</i>	2,46	Kurang

Apabila disajikan dalam bentuk diagram batang, *Input* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas dapat dilihat pada Gambar 8 sebagai berikut.

Gambar 8 Diagram Batang *Input*



Berdasarkan Gambar 8 di atas, menunjukkan bahwa indikator materi pembelajaran sebesar 2,45 pada kategori kurang dan keterampilan peserta didik sebesar 2,48 pada kategori kurang. *Input* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu sebesar 2,46 pada kategori kurang.

3. Evaluasi *Process*

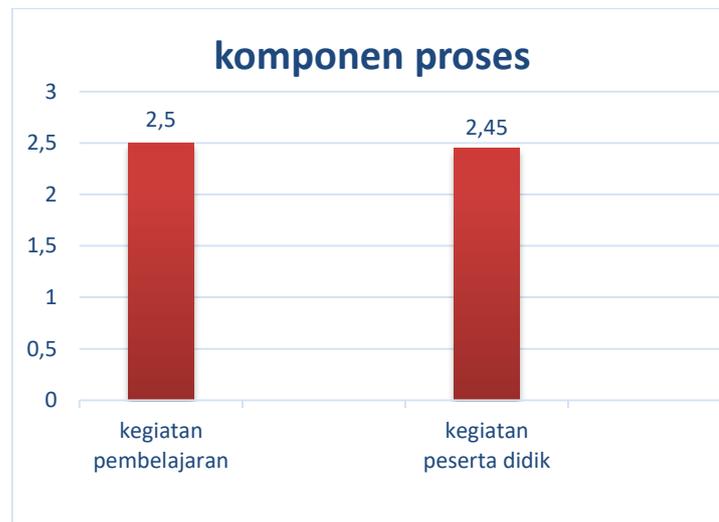
Evaluasi *process* merupakan model CIPP yang diarahkan untuk mengetahui seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan, apakah program terlaksana sesuai dengan rencana atau tidak. Evaluasi *process* juga digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi. Evaluasi proses bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan program dalam kegiatan nyata di lapangan atau kegiatan pembelajaran saat menggunakan metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X. Penelitian ini difokuskan pada kegiatan pembelajaran dan kegiatan peserta didik. Hasil penelitian tiap indikator pada komponen proses dijelaskan pada Tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Rata-Rata *Process*

Indikator	Guru pjok	Peserta didik	Total	Mean	Kategori
Kegiatan pembelajaran	2,51	2,49	5	2,50	Kurang
Kegiatan peserta didik	2,45	-	2,45	2,45	Kurang
Komponen proses				2,47	Kurang

Apabila disajikan dalam bentuk diagram batang, *Process* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu dapat dilihat pada Gambar 9 sebagai berikut.

Gambar 9 Diagram Batang Proses



Berdasarkan Gambar 9 di atas, menunjukkan bahwa indikator kegiatan pembelajaran sebesar 2,5 pada kategori kurang dan kegiatan peserta didik sebesar 2,45 pada kategori kurang. *Process* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu 2,47 pada kategori kurang.

4. Evaluasi *Product*

Evaluasi *product* adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengukur, menginterpretasikan dan menilai pencapaian program. Evaluasi produk dapat dilakukan dengan membuat definisi operasional dan mengukur kriteria pengukuran yang telah dicapai (objektif), melalui pengumpulan nilai dari stakeholder, dengan menggunakan analisis secara kuantitatif, maupun kualitatif. Analisis produk ini diperlukan perbandingan antara tujuan, yang ditetapkan dalam rancangan dengan hasil program yang dicapai. Hasil yang dinilai dapat berupa skor tes, persentase, data observasi, diagram data, sosiometri dan sebagainya yang dapat ditelusuri

kaitanya dengan tujuan-tujuan yang lebih rinci. Selanjutnya dilakukan analisis kualitatif tentang mengapa hasilnya seperti itu.

Hasil analisis produk evaluasi *product* metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu disajikan pada Tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10 Hasil Rata-Rata *Product*

Indikator	Guru pjok	Kategori
Hasil pembelajaran	2,47	kurang
Komponen <i>Product</i>	2,47	Kurang

Ketidakmampuan peserta didik dalam melakukan *passing* atas dan bawah dalam pembelajaran bolavoli menjadi permasalahan mengingat materi pembelajaran harus tetap berlanjut. Guru tidak bisa selalu memaksa peserta didik melakukan *passing* atas dan *passing* bawah dengan baik. Dan guru juga tidak bisa mengcontrol peserta didik untuk melakukan latihan *passing* atas dan bawah di rumah. Materi pembelajaran *passing* bawah dan atas bolavoli tidak hanya bisa dilakukan disekolah saja tetapi harus juga dilakukan diluar sekolah mengingat kemampuan peserta didik dan tingkat kesulitan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli. Sehingga peserta didik nanti bisa melakukan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli dengan baik.

Apabila disajikan dalam bentuk diagram batang, *product* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu dapat dilihat pada Gambar 10 sebagai berikut.

Gambar 10 Diagram Batang Product



Berdasarkan Gambar 10 di atas, menunjukkan bahwa *product* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu sebesar 2,47 pada kategori kurang.

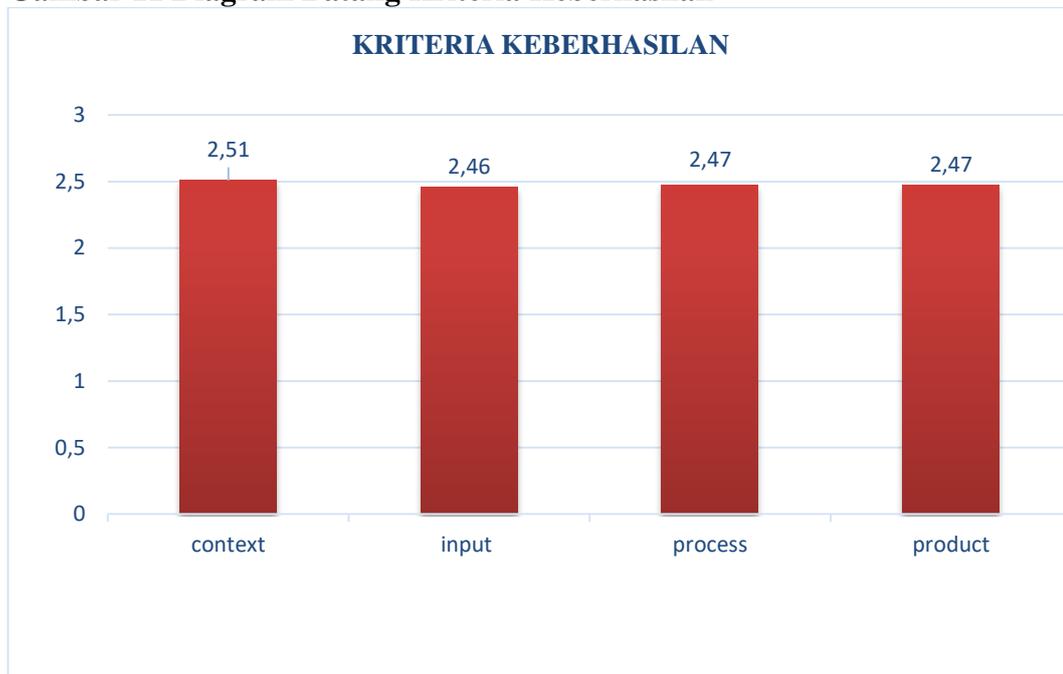
Berdasarkan hasil di atas, dapat ditentukan kriteria keberhasilan evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu seperti pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11 Kriteria Keberhasilan

No	Aspek evaluasi	Skor	Kriteria
1	<i>Context</i>	2,51	Baik
2	<i>Input</i>	2,46	Kurang
3	<i>Process</i>	2,47	Kurang
4	<i>Product</i>	2,47	Kurang
Evaluasi CIPP		2,48	Kurang

Apabila disajikan dalam bentuk diagram garis, evaluasi *context*, *input*, *process*, *product* (CIPP) evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar 11 sebagai berikut:

Gambar 11 Diagram Batang Kriteria Keberhasilan



Berdasarkan Gambar 11, menunjukkan bahwa evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu sebesar 2,48 masuk kategori kurang. Evaluasi berdasarkan masing-masing komponen dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a) *Context* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu, sebesar 2,51 masuk kategori baik.
- b) *Input* evaluasi demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu, sebesar 2,46 masuk kategori kurang.
- c) *Process* evaluasi demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu, sebesar 2,47 masuk kategori kurang.

d) *Product* evaluasi demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu, sebesar 2,47 masuk kategori kurang.

B. Pembahasan

Evaluasi program merupakan penilaian yang sistematis dan subjektif terhadap suatu objek, program atau kebijakan yang sedang berjalan atau sudah selesai, baik dalam desain pelaksanaan dan hasilnya, dimana tujuan dari evaluasi program adalah untuk menentukan relevansi dan ketercapaian tujuan, efisiensi, efektifitas, dampak dan keberlanjutannya, di mana suatu evaluasi harus memberikan informasi yang dapat dipercaya dan berguna untuk dapat mengambil pelajaran untuk proses pengambilan keputusan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya pada kurang.

Kendala peserta didik yang membuat hasil belajar *passing* bawah dan atas dalam pembelajaran bolavoli yaitu pertemuan yang hanya 3 kali pertemuan dimana satu kali pertemuan hanya 2 jam saja dan bolavoli yang kurang dimana setiap sekolah hanya memiliki bolavoli yang layak pakai hanya 3-5 bola saja sehingga hal itu membuat hasil pembelajaran *passing* bawah dan atas bolavoli kurang baik. Evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu berdasarkan komponen *context*, *input*, *process*, dan *product* hasilnya dijelaskan sebagai berikut.

1. Komponen *Context*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu pada kategori baik. Indikator merancang kegiatan belajar mengajar sebesar 2,48 pada kategori kurang, hal ini dapat diketahui dari wawancara peneliti kepada guru pjok dimana beberapa para guru pjok menjelaskan bahwa mereka jarang dalam hal merancang kegiatan belajar. Hal itu disebabkan oleh sarana dan prasarana yang kurang mendukung yang mengakibatkan guru pjok kesulitan menjalani apa yang sudah dirancang dalam kegiatan belajar dan sering terjadinya tabrakan dalam hal materi pembelajaran sehingga guru PJOK lainnya harus mengganti materi pembelajaran hal ini disebabkan kurangnya komunikasi antara guru pjok.

Kemampuan guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar adalah suatu kemampuan atau penguasaan guru yang meliputi potensi, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam perumusan tentang tingkah laku atau kemampuan yang ingin dicapai oleh peserta didik pada waktu proses pembelajaran dilakukan. Kemampuan yang kita harapkan harus dirumuskan secara spesifik dan operasional, sehingga nantinya dapat kita ukur (nilai). Menurut Sudjana (Yanti, 2018) perencanaan pembelajaran adalah kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran, yaitu dengan mengkoordinasikan (mengatur dan merespon) komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan

(metode dan teknik), serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis.

Indikator pengelolaan kelas sebesar 2,45 pada kategori kurang, hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran guru pjok mengalami sedikit kesulitan untuk mengelola kelas, hal ini dapat diketahui dari seringnya jam pembelajaran dimulai tidak tepat waktu dan pada saat pembelajaran para peserta didik sering melakukan kegiatan yang tidak disuruh oleh guru pjoknya dan tidak jarang juga pada saat jam pembelajaran siswa yang tidak olahraga mengganggu siswa yang olahraga

Hal tersebut juga dapat diketa Warsono (2016) menjelaskan pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dilakukan oleh penanggung jawab kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar dicapai kondisi yang optimal, sehingga dapat terlaksana kegiatan belajar mengajar seperti yang diharapkan. Pengelolaan kelas berkaitan dengan upaya-upaya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar. Pengelolaan kelas merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh para penannngung kegiatan pembelajaran atau membantu agar dicapai kondisi yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pengelolaan kelas merupakan keterampilan seorang guru untuk terciptanya dan memelihara kondisi belajar yang optimal serta mengembalikan kondisi yang sebaik mungkin jika terjadi masalah, baik dengan mendisiplinkan atau melakukan kegiatan remedial terhadap peserta didik.

Pengaturan berkaitan dengan penyampaian pesan pengajaran (instruksional), atau dapat pula berkaitan dengan penyediaan kondisi belajar (pengelolaan kelas). Bila pengaturan kondisi dapat dikerjakan secara optimal, maka

proses belajar berlangsung secara optimal pula. Tetapi bila tidak dapat disediakan secara optimal, tentu saja akan menimbulkan gangguan terhadap belajar mengajar. Pengelolaan kelas yang efektif merupakan prasyarat mutlak bagi terjadinya proses belajar mengajar yang efektif. Hal lain juga ikut menentukan keberhasilan pendidik dalam mengelola kelas adalah kemampuan pendidik dalam mencegah timbulnya tingkah laku peserta didik yang mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar serta kondisi fisik tempat belajar mengajar dan kemampuan pendidik dalam mengelola (Pamela, dkk. 2019).

Usaha pendidik dalam menciptakan kondisi yang diharapkan akan efektif apabila: pertama, diketahui secara tepat faktor-faktor yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, dikenal dengan masalah-masalah yang diperkirakan dan biasanya timbul dan dapat merusak iklim belajar mengajar. Ketiga, dikuasainya berbagai pendekatan dalam pengelolaan pengelolaan kelas dan diketahui pula kapan dan untuk masalah mana suatu pendekatan digunakan. Maka dari itu keterampilan guru untuk membaca situasi kelas sangat penting agar yang dilakukan tepat guna. Dengan mengkaji konsep dasar pengelolaan kelas, mempelajari berbagai pendekatan pengelolaan dan mencobanya dalam situasi belajar mengajar.

Indikator penilaian sebesar 2,59 pada kategori baik Penilaian yang baik dan cermat akan memberikan deskripsi proses dan output hasil belajar yang objektif. Sehubungan dengan itu Mardapi (dalam Jumaeda dan Alam, 2020) mengatakan bahwa sistem penilaian yang digunakan di lembaga pendidikan harus mampu: memberikan informasi yang akurat, mendorong peserta didik belajar,

memotivasi tenaga pendidik mengajar, meningkatkan kinerja lembaga, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penilaian oleh guru dapat diketahui dari segi perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan hasil belajar peserta didik.

2. Komponen *Input*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi *Input* metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu. Haryanto (2020) menjelaskan evaluasi *Input* menyediakan informasi tentang masukan yang terpilih, butir-butir kekuatan dan kelemahan, strategi, dan desain untuk merealisasikan tujuan. Tujuannya adalah untuk membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber alternatif apa yang akan diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Komponen evaluasi *Input* sendiri terdiri dari beberapa, yaitu sumber daya manusia, sarana dan peralatan pendukung, dana atau anggaran, dan berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan. Indikator kesesuaian materi pembelajaran sebesar 2,45 pada kategori kurang. Hal ini dikarenakan ketika materi yang seharusnya bolavoli atau yang lainnya

Guru di tuntutan untuk inovatif dalam menggunakan pembelajaran dengan model demonstrasi dan *drill*. Hal ini sejalan dengan pendapat Tjandra (2020), bahwa guru hanya memfasilitasi seperti bola, lapangan dan sebagainya sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar.

Indikator keterampilan peserta didik sebesar 2,48 pada kategori kurang, Selama proses pembelajaran yang dilakukan secara demonstrasi dan *drill* semua elemen pendidikan diminta untuk mampu dalam memberikan fasilitas-fasilitas

pembelajaran agar tetap terlaksana walaupun dilakukan secara bergantian. guru dituntut mampu membimbing anak belajar di sekolah, sehingga peran guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran menjadi sangat penting. entasi utama evaluasi masukan adalah membantu pendekatan sebuah program dalam menciptakan perubahan yang diperlukan (Stufflebeam & Coryn, 2014). Untuk tujuan ini, evaluator mencari dan memeriksa secara kritis potensi pendekatan yang relevan, termasuk pendekatan yang sudah digunakan. Orientasi sekunder evaluasi masukan adalah menginformasikan pihak yang berkepentingan tentang pendekatan program terpilih, alternatif pendekatan, dan alasannya. Pada dasarnya, evaluasi masukan harus melibatkan identifikasi pendekatan yang relevan dan membantu para pengambil keputusan dalam penyusunan pendekatan yang dipilih untuk dilaksanakan.

3. Komponen *Process*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi proses metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu sebesar 2,47 pada kategori kurang. Indikator kegiatan pembelajaran sebesar 2,5 pada kategori kurang. Dalam pelaksanaan pembelajaran seringkali ditemukan kendala ataupun ketidaksesuaian dengan pembelajaran yang seharusnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran seringkali ditemukan kendala ataupun ketidaksesuaian dengan pembelajaran yang seharusnya. Banyak yang berasumsi bahwa tanggung jawab pengajar dalam melaksanakan pembelajaran demonstrasi dan *drill* lebih ringan dari pada pembelajaran lainnya (Semradova & Hubackova, 2016).

Indikator kegiatan peserta didik sebesar 2,45 pada kategori kurang. Tidak semua peserta didik mampu mempratekan secara baik *passing* bawah dan atas dalam proses pembelajaran bolavoli, dan kesempatan untuk mempratekannya pada saat proses pembelajaran *passing* bawah dan atas bolavoli juga sedikit di karenakan bolavoli yang layak digunakan setiap sekolah hanya berjumlah 3- 5 bola dimana dalam satu kelas jumlah peserta didik sekitar 30. Sehingga hal itu menjadi kendala dalam proses pembelajaran dan membuat hasil pembelajaran demonstrasi dan *drill passing* bawah dan atas bolavoli menjadi kurang baik.

4. Komponen *Product*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu. Indikator hasil pembelajaran sebesar 2,47 pada kategori kurang. Tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran bergantung kepada ketercapaian tujuan kompetensi belajar peserta didik yang meliputi kompetensi kognitif, afektif, psikomotor serta perwujudan dari penerapan nilai-nilai baik dalam berfikir maupun bertindak. Memastikan seluruh peserta didik memiliki penguasaan kompetensi dalam suatu materi ajar untuk kemudian melanjutkan kemateri berikutnya merupakan maksud dari ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar ini merujuk kepada kompetensi-kompetensi yang dicapai serta ditunjang dengan indikator guna mengukur tingkat ketercapaiannya. Semua aspek ketuntasan belajar ini hanya dapat dicapai dengan kolaborasi dan kerjasama antara kedua belah pihak yaitu guru dan peserta didik.

Pembelajaran dengan metode demonstrasi dan *drill* mengharuskan peserta didik mempraktekan dan mengulang-ulang gerakan *passing* bawah dan *passing* atas dalam proses pembelajaran. Dalam hal itu juga harus didukung dengan sarana dan prasarana agar dalam proses pembelajaran bisa lancar dan tidak ada kendala dan mendapatkan hasil yang baik. Haryanto (2020) menjelaskan evaluasi produk berusaha mengakomodasi informasi untuk meyakinkan ketercapaian tujuan dalam kondisi yang seperti apa pun dan juga untuk menentukan strategi apa yang digunakan berkaitan dengan prosedur dan metode yang diterapkan, apakah sebaiknya berhenti melakukan, memodifikasinya, atau malah melanjutkannya dalam bentuk yang seperti sekarang.

Dengan demikian, fungsi evaluasi produk ini adalah evaluasi yang bisa digunakan untuk membantu evaluator atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan, akhir maupun modifikasi program. Dengan demikian, kegiatan evaluasi produk ini bertujuan untuk membantu mengambil keputusan selanjutnya. Pertanyaan yang harus dijawab adalah hasil apa yang telah dicapai dan apa yang dilakukan setelah program berjalan, dan inilah yang menjadi esensi dari evaluasi produk atau evaluasi dari hasil yang telah diraih. Dengan kata lain, evaluasi produk berupaya untuk memberikan penilaian terhadap hasil yang diraih, sehingga dapat diukur dan dinilai tingkat keberhasilannya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dari evaluasi inilah kemudian diputuskan apakah program tersebut bisa dilanjutkan, dihentikan, atau dipakai dengan cara memodifikasinya.

C. Keterbatasan Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Instrumen dalam penelitian ini masih perlu dikaji ulang, karena indikator keberhasilan setiap komponen masih kurang spesifik.
2. Waktu yang singkat cukup mengganggu jalannya pengambilan data penelitian.

BAB V

SIMPULAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. *Context* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya pada kategori baik. Indikator merancang kegiatan belajar mengajar sebesar 2,48 pada kategori kurang, pengelolaan kelas sebesar 2,45 pada kategori kurang, dan penilaian sebesar 2,59 pada kategori baik.
2. *Input* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya pada kategori kurang. Indikator materi pembelajaran sebesar 2,45 pada kategori kurang dan keterampilan peserta didik sebesar 2,48 pada kategori kurang.
3. *Process* evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu hasilnya pada kategori kurang. Indikator kegiatan pembelajaran sebesar 2,5 pada kategori kurang. Dan indikator kegiatan peserta didik sebesar 2,45 pada kategori kurang.
4. *Product* Evaluasi metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri

Kota Bengkulu hasilnya pada kategori kurang. Indikator hasil pembelajaran sebesar 2,47 pada kategori kurang.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dan *drill* terhadap keterampilan *passing* bawah dan atas pembelajaran bolavoli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu masih dalam kategori kurang baik. Sehingga guru pjok diharapkan mendapatkan solusinya dalam meningkatkan *passing* bawah dan atas dalam pembelajaran bolavoli.
2. Dalam evaluasi metode pembelajaran diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih menyeluruh dan ilmiah. Dengan memahami *context* pembelajaran, menyusun masukan yang relevan, memproses pembelajaran dengan metode yang efektif, dan menghasilkan produk yang diharapkan, metode pembelajaran dapat dioptimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran bolavoli di SMK Negeri Kota Bengkulu.
3. Karakteristik peserta didik yang masih pada kategori kurang bisa diperbaiki dengan memotivasi belajar para peserta didik .motivasi belajar yang tinggi tentunya dapat berdampak pada prestasi belajar yang lebih baik.
4. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi para guru untuk membenahi diri sehubungan dengan evaluasi metode pengajaran demonstrasi dan *drill* yang telah dilakukan baik *context*, *input*, *process* dan

product yang telah dilakukan dengan memperhatikan pembelajaran yang tepat.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian maka kepada pendidik dan para peneliti lain, diberikan rekomendasi sebagai berikut.

1. *Context*

- a. Harus adanya pengecekan diawal oleh sekolah untuk rancangan kegiatan pembelajaran kepada guru pjok.
- b. Guru pjok harus inovatif dan kreatif agar motivasi dan atusias peserta didik tetap baik
- c. Harus adanya pengorganisasian antara peserta didik.
- d. Membuat suatu kebijakan untuk membuat alokasi waktu supaya sesuai dengan yang tela ditentukan.

2. *Input*

- a. Pihak sekolah harus mengecek kesesuai materi pembelajaran dengan silabus agar pembelajaran menjadi lebih baik.
- b. Guru harus membuat laporan berupa video pada saat penyampaian materi lalu di berikan ke sekolah.
- c. Guru harus berusaha memahami potensi peserta didik agar mereka antusias dan semangat dalam pembelajaran.
- d. Guru harus membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan seru supaya peserta didik semangat dan atusias mengikuti pelajaran.

- e. Guru menyuruh peserta didik melakukan *passing* bawah dan atas bolavoli tidak hanya di sekolah melainkan diluar sekolah juga

3. *Process*

- a. Sekolah harus selalu memantau guru untuk memastikan memulai pembelajaran harus sesuai dengan waktunya.
- b. Guru piket atau sekolah harus mengawasi guru Pjok agar guru tidak menyelesaikan jam pembelajaran sebelum waktunya.
- c. Sekolah harus memperbarui sarana dan prasaran yang ada disekolah agar pembelajaran berjalan baik
- d. Guru pjok harus menjelaskan dan menyampaikan metode pembelajaran yang akan dilakukan kepada peserta didik.

4. *Product*

- a. Hendaknya evaluasi CIPP diterapkan oleh SMK Negeri Kota Bengkulu agar dapat dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan terkait pembelajaran.
- b. Hendaknya peserta didik juga melakukan *passing* bawah dan *passing* atas dirumah sehingga dapat menerapkan pembelajaran yang efektif pada saat proses pembelajaran disekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N. (2016). *Buku Latihan Metodologi Penelitian Bisnis*. Sukoharjo: Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Adhawiyah, S., Weda & Allsabab, M. A. H. (2020). *Faktor Fisik Penentu Service Atas*.
- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Pamulang: Ilmu. Alfabeta.
- Akhbar, M. T. (2019). *Perbedaan Metode Rangkaian Bermain dan Metode Rangkaian Latihan terhadap Keterampilan Menggiring Bola*. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 54-63.
- Alnedral (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan*. Jakarta: Kencana.
- Alnedral, Yahya. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasekolah menengah atasni, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kencana.
- Andrade, A., Bevilacqua, G. G., Coimbra, D. R., Pereira, F. S. and Brandt, R. (2016) *Sleep quality, mood and performance: a study of elite Brazilian volleyball athletes*. *Journal of Sports Science and Medicine* 15(4), 601-605.
- Arifin, Z. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta. Direktorat Kemenag.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arikunto, S., & Jabar, A. (2014). *Evaluasi program pendidikan: pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, Y. (2018). *Pengaruh Metode Drill terhadap Keterampilan Bermain Bolavoli Mini pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Curricula*, 3(1), 53-71.
- Aziz, S., Mahmood, M., & Rehman, Z. (2018). *Implementation of CIPP model for quality evaluation at school level: A case study*. *Journal of Education and Educational Development*, 5(1), 189-206
- Barbara L. Viera. (2014). *Bolavoli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT Raja Grafindo. *Bolavoli Klub Remaja Putri SVC Kabupaten*. Nganjuk. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 1(1), 33-37.
- Djamarah, S. B dan Z, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Edwan, Sutisyana, A & Ilahi, B. R. (2017). *Pengaruh Metode Latihan Plyometric Terhadap Kemampuan Jumping Smash Bolavoli Siswa Ekstrakurikuler SMPN 1 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 1 (1), 64-67.
- Hamdan, T. A., & Khader, F. (2015). *Aligment of intended learning outcomes with quellmalz taxonomy and assessment practices in early childhood education courses*. International Journal of Humanities and Social Science, 5 (3), 130-137.
- Handiyono, Y. P. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Dibble Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Trenggalek)*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 5 (2), 589-594.
- Haris, A & Jihad, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Hartini, N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Haryanto, J., & Welis, W. (2019). *Exercising Interest in the Middle Age Group*. Performa Olahraga, 4(2), 214–223.
- Hidayat dan Wardaya, (2015). *Peningkatan Pembelajaran Service Atas Bolavoli Melalui Metode Team Games Tournament Kelas XI MIA 5 SMAN 1 Sleman*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Volume 11, Nomor 2, November 2015
- Hidayat, R., Budi, D. R., Purnamasari, A. D., Febriani, A. R., & Listiandi, A. D. (2020). *Faktor Fisik Dominan Penentu Keterampilan Bermain Sepak Takraw*. Jurnal MensSana, 5(1), 33-39.
- Hidayat, Winoto (2017). *Buku Puintar Bolavoli*. Jakarta Timur: Anugrah.
- Horta, T.A.G, Coimbra, D.R., Miranda, R., Werneck, F.Z. and Bara Filho, M.G. (2017) *Is the internal training load different between starters and nonstarters volleyball players submitted to the same external load training A case study*. Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano 19(4), 394405.
- Ikhwani, Y. (2018). *Tingkat Keterampilan Service Atas, Dan Passing Bawah Siswa Putra Peserta Ektrakurikuler Bolavoli SMA Negeri Aceh Besar*. Jurnal Penjaskesrek, 5(2), 173-178.
- Ikmal. (2018). *Pengaruh metode problem solving terhadap Pembelajaran passing bawah bolavoli*. Jurnal. Program Studi Pendidikan Jasekolah menengah atasni FKIP Untan Pontianak Jakarata: Dahara Prize.

- Keolahragaan, 5(1), 100-110 Jakarta: Dahara Prize. Journal of Academic Research and Development. Vol. 1. Issue 6, 25-26.
- Irfandi, S., & Agus K. (2015). *Pengembangan Model Latihan Teknik Service Bawah, Service Atas Dan Cekis Dalam Bolavoli*. Jurnal Penjaskesrek, 2(2), 22-50. diakses melalui: <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/907>.
- Knaack, L. (2015). *Enhancing your programs and courses through aligned learning outcomes*. Vancouver: Vancouver Island University.
- Krenn, B., Finkenzeller, T., Würth, S., Amesberger, G. (2018) *Sport type determines differences in executive functions in elite athletes*. Psychology of Sport and Exercise 38, 72-79.
- Kristiyanto, A. (2018). *Memperluas Desain Permainan Bolavoli Di Masyarakat Kita*. Jurnal. Sebelas Maret University Press.
- Manurizal, L., & Fitriana, L. (2019). *Pengaruh Metode Latihan Guided Discovey dan Moderasi*. Jurnal Manajemen Sumberdaya Manusia Vol. 5 No. 2.
- Mappiasse, S. S., & Sihes, A. J. B. (2014). *Evaluation of english as a foreign language and its curriculum in Indonesia: A Review*. English Language Teaching, 7(10), 113-122.
- Mitchell, B. (2016). *Curriculum construction and implementation*. International Journal of Liberal Art and Social Science, 4(4), 45-56.
- Muhajir. (2017). *Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan smp/mts kelas vii*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/6924>.
- Muhammad Syaleh. “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Service Atas Bolavoli Melalui Media Pembelajaran Lempar Pukul Bola Kertas Pada Siswa Kelas Vii Smp*”. Jurnal Prestasi. Vol. 1/No. 1/Juni, 2017: 23-30.
- Mushofi, Y. (2017). *Pengembangan Model Latihan Passing Atas Bolavoli Di SMKAL Huda Wajak Malang*. Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan), 1(1), 42-47.
- Mutohir, Toho Cholik. (2017). *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya.
- Nugroho, Adityo (2019) *Pengaruh Metode Latihan Dan Kelincahan Terhadap Kecepatan Reaksi Atlet Bolavoli Remaja*. Tesis. FIK UNY.

- Nusufi, M. (2016). *Hubungan kemampuan motor ability dengan keterampilan bermain sepak bola pada klub Himadirga Unsyiah*. Jurnal Pedagogik Olahraga, 2(1), 1-10.
- O'Farrell, C., & Lahiff, A. (2017). *Writing learning outcomes: a guide for academics*. Dublin: Trinity College Dublin, 2(1).
- Omprakash Gangey & Inder Kerketta. (2016). *Relationship between selected motor fitness and playing ability of volleyball players*. International.
- PBVSJ (2014). *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta.
- Popenici, S., & Millar, V. (2015). *Writing learning outcoms: a practical guides for academics*. Melbourne: Melbourne Centre for the Study of Higher Education.
- Pranopik, M. R. (2017). *Pengembangan Variasi Latihan Smash Bolavoli*.
- Purnomo, E., Marheni, E & Mardatihah, I. (2019). *Efektifitas Metode Pembelajaran Drill dan Demonstrasi*. Jurnal Performa, 4 (2), 152-158
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, A. (2017). *CIPP: suatu model evaluasi program pendidikan*. Jurnal At-Ta'dib, 6(1).
- Rahmani, M. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga. Jakarta Timur: Dunia Cerdas*.
- Rizal, B. T., & Kasrivan, K. (2020). *Pengaruh gaya mengajar dan koordinasi mata tangan terhadap keterampilan smash bolavoli*. Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 10(2), 72.
- Robinson, Bonnie. 2013. *Bimbingan, petunjuk, dan Gerak bermain bolavoli*.
- Rudiyanto. (2012). *Hubungan Berat Badan Tinggi Badan dan Panjang Tungkai dengan Kelincahan*. Journal of Sport Sciences and Fitness 1 (2) (2012)
- Sabani. (2019). *Desain Strategi Pembelajaran dan Pengembangan Kurikulum*. Jurnal Kependidikan, 7 (2), 240-250.
- Singh, P. (2016). *Analysis of selescted kinematic variables with the performance of volleyball players in float serve*, 3(3), 29–32.
- Siregar, (2018). *Metode Penelitian Kuantitaif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slamet S., Ma'mun, A., Yudiana, Y & Mahendra, A. (2020). *Kepemimpinan Dan Performa Bermain Bola Tangan Melalui Model Pendidikan Olahraga*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 5 (2).

- Smith, M.R., Thompson, C., Marcora, S.M., Skorski, S., Meyer, T. and Coutts, A.J. (2018) *Mental Fatigue and Soccer: Current Knowledge and Future Directions*. Sports Medicine 48(1), 1525- 1532.
- Stavropouou, A., & Stroubouki, T. (2018). *Evaluation of educational programmes- the contribution of history to modern evaluation thinking*. Health Science Journal, 8(2), 193-204.
- Stufflebeam, D. L. & McKee, H. (2014). *The CIPP Model for Evaluation: An update, a review of the model's development, a checklist to guide implementation*. In Annual Conference of the Oregon Program Evaluators Network (OPEN) Portland, Oregon.
- Subroto & Yudiana. 2010. *Permainan Bolavoli*. FPOK Pendidikan Universitas Indonesia: Bandung
- Sudibyo, N. A. (2018). *“Implementasi Pembelajaran Interaktif*.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif)*.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi. (2014). *Pengaruh pembelajaran bolavoli*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suharno HP. (2012). *Metodologi Pelatihan Bolavoli*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharno, (2012). *Metodik melatih permainan bola volley*. IKIP Yogyakarta.
- Suherman, A. (2016). *Pengaruh penerapan model kooperatif tipe jigsaw dan TGT (team game tournament) terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli*. Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 1(2), 8-15.
- Sujarwo (2020). *Efektif Drill's dalam Bolavoli*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukardi. (2015). *Evaluasi pendidikan, prinsip dan operasionalnya*. Jakarta: Bumi Asara.
- Sunardi dan Dedy, W, K. (2015). *Suatu model evaluasi program pendidikan*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- The Kleinmann & Dieter, K. (1990). *Pembinaan Teknik Taktik, dan Kondisi Bola Volley*. Jakarta: PT. Gramedia.

- Tiantong, M., & Tongchin, P. (2018). *A multiple intelligences supported web-based collaborative learning model using Stufflebeam's CIPP evaluation model*. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(7), 157- 165.
- Viera, B. L., & Ferguson, B. J. (2010). *Volleball Step to Success. Lower Mitchan: Human Kinetics*.
- Wahyudi, Agung. (2017). *Bermain Bolavoli*. Semarang: Lensa Media Pustaka Indonesia
- Waite, P. (2009). *Aggressive Volleyball. Lower Mitcham: Human Kinetics*.
- Wibowo, Yuyun Ari. Dkk. 2015. *Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Evaluasi progam pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wirawan. (2012). *Evaluasi: teori, model, standar, aplikasi, dan profesi*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Worthen, B. R., & Sanders, J. R. (2016). *Educational evaluation: Theory and practice*. Ohio: Charles A. Jones Publishing Company
- Yahya, Andi Amry. (2020). *Pembelajaran Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Pada Permainan Bolavoli Peserta didik SMPN 2 Mare Kabupaten Bone*. *Jurnal Olahraga*, Volume 05, No. 1, Januari 2020, hal. 1-9.
- Yulianti. (2016). *Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Keterampilan Bermain Bolavoli Peserta didik Di SMP N 1 Batu Bersurat*. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau | Volume 5 | Nomor 1 | April - September 2016 | ISSN: 2303-1514*.
- Yunus. M (2012). *Olahraga pilihan bolavoli*. Jakarta: Depdikbud Deroktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Zang, G., Zeller, N., Griffith, R., Metcalf, D, Williams, J., Shea C., & Misulis, K. (2012). *Using the Context, Input, Process, and Product evaluation model (CIPP) as a comprehensive framework to guide the planning, implementation, and assessment of service-learning programs*. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 15(4), 57-63.
- Elliot, C. A., & Hamlin, M. J. (2018). *Combined diet and physical activity is better than diet or physical activity alone at improving health outcomes for patients in New Zealand's primary care intervention*. *BMC Public Health*, 18(230).

- Mroczek, D., Wychowania, A., Kawczy, A., & Education, P. (2017). *Relationships between motor abilities and volleyball performance skills in 15-year-old talent-identified volleyball players and volleyball performance skills in*. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, 9(1), 17–27.
- Triansyah, A., Atmaja, N. M. K., Abdurrochim, M., & Bafadal, M. F. (2020). *Peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama dalam pembelajaran mata kuliah atletik*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (2), 145-155.
- Marijon, E., Bougouin, W., Karam, N., Beganton, F., Lamhaut, L., Perier, M. C., & Jouven, X. (2015). *Survival from sports-related sudden cardiac arrest: In sports facilities versus outside of sports facilities*. *American Heart Journal*, 170 (2), 339-345.e1.
- Asseffa, N.A., Bukola, F., & Ayodele, A. (2016). *Determinants of use of health facility for childbirth in rural Hadiya zone, Southern Ethiopia*. *BMC Pregnancy and Childbirth*, 16(355).
- Ferrer, A. L. C., Thomé, A. M. T., & Scavarda, A. J. (2018). *Sustainable urban infrastructure: A review*. *Resources, Conservation and Recycling*, 128, 360-372.
- Gozalova, M., Shchikanov, A., Vernigor, A., & Bagdasarian, V. (2014). *Sports Tourism*. *Polish Journal of Sport and Tourism*, 21(2)
- Van den Hurk, M., & Verhoest, K. (2015). *The goverance of public-private partnerships in sports infrastructure: Interfering complexities in Belgium*. *International Journal of Project Management*, 33(1).
- Dwihandaka, R., Ginanjar, A., & Utami, N. S. (2020). *Feomena siswa pasif kelas X dalam pembelajaran renang di SMA Negeri 1 Majenang Jawa Tengah*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (2), 191-203.
- Reimers, A. K., Wagner, M., Alvanides, S., Steinmayr, A., Riner, M., Schmidt, S., & Woll, A. (2014). *Proximity to sports facilities and sports participation for adolescents in Germany*. *PLoS ONE*, 9(3).
- Jaarsma, E. A., Dijkstra, P. U., Geertzen, J. H. B., & Dekker, R. (2014). *Barriers to and facilitators of sports participation for people with physical disabilities: A systematic review*. *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*, 24(6), 871-81.

LAMPIRAN

Lampiran 1 surat selesai penelitian

PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 7 KOTA BENGKULU
BIDANG KEAHLIAN : PARIWISATA, AKREDITASI : B
Jalan Lempuing 10 RT 05 RW 01 Kelurahan Lempuing, Kecamatan Ratu Agung
Telepon / Phone : (0736) 7327647, Surel / Email : smkn7kualabki@gmail.com
NPSN : 69888468

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 421.7/343 /SMKN7/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Kota Bengkulu menerangkan bahwa :

Nama : Panji Pangestu
NIM : 22633251016
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Merupakan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu dari tanggal 4 September 2023 s/d 2 Oktober 2023. Dengan judul Penelitian :

"Evaluasi Metode Demonstrasi dan Drill terhadap Keterampilan Pasing Bawah dan Atas Pembelajaran Bola Voli Kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu"

Demikianlah Surat Keterangan Selesai Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : BENGKULU
Pada Tanggal : 2 Oktober 2023
Kepala SMK Negeri 7 Kota Bengkulu

Yose Desman, S.Pd,
Pembina, IVa
NIP. 19791219 200502 1 001

KOMPETENSI KEAHLIAN :
• PERHOTELAN
• USAHA PERJALANAN WISATA
• TATA BOGA

SMK Negeri 7
@smkn7kotabengkulu



SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.5/683/SMKN.1/2023

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Kota Bengkulu dengan ini menerangkan :

Nama : PANJI PANGESTU
NIM : 22633251016
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Kota Bengkulu dengan judul penelitian "Evaluasi metode demotrasi dan drill terhadap keterampilan pasing bawah dan atas pembelajaran bola voli kelas X di SMK Negeri Kota Bengkulu", yang telah dilaksanakan dari tanggal 4 September s.d 2 Oktober 2023.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 3 Oktober 2023
Kepala Sekolah,

Dr. Hj. Evryza, M.Pd
NIP. 196407101995032001

Program Studi Keahlian:

1. Bisnis dan Pemasaran
2. Akuntansi dan Keuangan Lembaga
3. Akuntansi dan Keuangan Lembaga
4. Usaha Layanan Pemasaran
5. Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi
6. Desain Komunikasi Visual
7. Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim
8. Animasi



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 3 KOTA BENGKULU

Jalan Jati No.42 Sawah Lebar Kota Bengkulu Telp/Fax.(0736) 22596
Email : info@smkn3bengkulu.sch.id Website : www.smkn3bengkulu.sch.id



Certificate No.QSC 01508

SURAT SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.3/387/SMKN3/2023

Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Kota Bengkulu menerangkan bahwa :

Nama : Panji Pangestu
NIM : 22633251016
Program Studi : Pendidikan Jasmani Program Pascasarjana Universitas Negeri
Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Bengkulu dengan Judul "Evaluasi Metode Demonstrasi Dan Drill Terhadap Keterampilan Passing Bawah Dan Atas Pembelajaran Bola Voli Kelas X Di SMK Negeri Kota Bengkulu".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 26 September 2023

Kepala Sekolah



Rismaiti, S.Pd, M.TPd

NIP. 196901011996012001

SMK Negeri 3 Kota Bengkulu

Jalan Jati Nomor 42 Sawah Lebar Telp/Fax (0736) 22596

Prog. Keahlian : Kuliner, Busana, Kecantikan dan SPA, TKJ, Broadcasting/PSPT & Produksi Film



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 800 /otr6 / SMKN.5 / 2023

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Kota Bengkulu dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Panji Pangestu
NIM : 22633251016
Program Studi : S-2 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Universitas Negeri Yogyakarta
Tempat Penelitian : SMK Negeri5 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 4 September s/d 2 Oktober 2023
Judul Tesis : " Evaluasi Metode Demonstrasi dan Drill Terhadap Keterampilan Passing Bawah dan Atas Pembelajaran Bola Voli Kelas X di Smk Negeri 5 Kota Bengkulu"

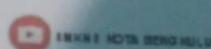
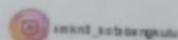
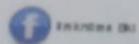
Nama tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitian di SMK Negeri 5 Kota Bengkulu sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Bengkulu
Pada tanggal : 25 September 2023
Kepala Sekolah



Destiana, M.Pd
Pejabat TK.1 / IV b
NIP. 19691220 200502 2001



Lampiran 2 surat keterangan validasi instrumen


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ngatman, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Kaprodi S-2 Pknlp
Instansi Asal : Universitas negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:
Evaluasi metode Pemontasi dan drill terhadap ketepatan
Pesing bawah dan atas Pembalokan bola voli kelas X
di Smk negeri kota Bengkulu

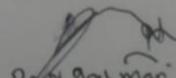
dari mahasiswa:

Nama : Panji Pangestu
NIM : 22.63.32.51516
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

-
-
-

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, agustus 2023
Validator,

Dr. Ngatman, M.Pd
Nid. 1962.06.05.1994.03.1001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Pr. Guntur, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen / wakil Dekan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

...Evaluasi metode demonstrasi dan drill terhadap
keterampilan Passing bawah dan atas Pembelajaran
bola voli kelas X di Smk negeri kota Bengkulu...

dari mahasiswa:

Nama : Parli Pangestu
NIM : 22.63.32.51.016
Prodi : B.S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

1. Perhatikan Variabel dan Indikator
C.I.P.P
- 2.
- 3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 09 Agustus 2023
Validator,

Prof. Pr. Guntur, M.Pd
N.P. 198109262006041001

Lampiran 3 validitas data

Context

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	total
X01	Pearson Correlation	1		.467	-.449	.100	.100	.267	.069	.750
	Sig. (1-tailed)		.001	.074	.083	.385	.385	.214	.420	.146
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X02	Pearson Correlation	-.0**	1	-.267	.311	.100	-.267	-.100	.069	.620
	Sig. (1-tailed)	.001		.214	.176	.385	.214	-.385	.420	.120
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X03	Pearson Correlation	.467	-.267	1	.069	.633*	-.467	.100	-.069	.699**
	Sig. (1-tailed)	.074	.214		.420	.018	.074	.385	.420	.008
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X04	Pearson Correlation	0	.311	.069	1	.449	-.311	-.069	-.607*	.681
	Sig. (1-tailed)	.083	.176	.420		.083	.176	.420	.024	.297
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X05	Pearson Correlation	.100	.100	.633*	.449	1	-.833**	.467	-.069	.874**
	Sig. (1-tailed)	.385	.385	.018	.083		.001	.074	.420	.000
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X06	Pearson Correlation	.100	.267	.467	.311	.833**	1	-.633*	-.069	.699**
	Sig. (1-tailed)	.385	.214	.074	.176	.001		.018	.420	.008
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X07	Pearson Correlation	.267	-.100	.100	-.069	.467	-.633*	1	.069	.624*
	Sig. (1-tailed)	.214	.385	.385	.420	.074	.018		.420	.049
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X08	Pearson Correlation	.069	.069	-.069	-.607*	.420	.420	.069	1	.681
	Sig. (1-tailed)	.20	.120	.	.024	.069	.062	.420		.297
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11
total	Pearson Correlation	.350	.000	.699**	.181	.874**	-.699**	.524*	.181	1
	Sig. (1-tailed)	.146	.500	.008	.297	.000	.008	.049	.297	
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Input

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	total
X01	Pearson Correlation	1	-.833**	-.069	.261	.449	.467	.467	.804**
	Sig. (2-tailed)		.001	.840	.438	.166	.148	.148	.003
	N	11	11	11	11	11	11	11	11
X02	Pearson Correlation	.833**	1	.069	.149	.311	.633*	-.633*	.757**
	Sig. (2-tailed)	.001		.840	.662	.353	.036	.036	.007
	N	11	11	11	11	11	11	11	11
X03	Pearson Correlation	-.069	-.069	1	.910	-.214	.069	-.311	.696
	Sig. (2-tailed)	.20	.40			.7	.0	.353	.64
	N	11	11	11	11	11	11	11	11
X04	Pearson Correlation	.261	-.149	.039	1	-.463	.149	.149	.723
	Sig. (2-tailed)	.438	.662	.910		.152	.662	.662	.195
	N	11	11	11	11	11	11	11	11
X05	Pearson Correlation	.449	-.311	-.214	.463	1	-.069	-.069	.663
	Sig. (2-tailed)	.166	.353	.527	.152		.	.840	.31
	N	11	11	11	11	11	11	11	11
X06	Pearson Correlation	.467	-.633*	.069	.149	-.069	1	.633*	.757**
	Sig. (2-tailed)	.148	.036	.840	.662	.840		.036	.007
	N	11	11	11	11	11	11	11	11
X07	Pearson Correlation	.467	-.633*	-.311	.149	-.069	.633*	1	.784
	Sig. (2-tailed)	.148	.036	.353	.662	.840	.036		.059
	N	11	11	11	11	11	11	11	11
total	Pearson Correlation	.804**	-.757**	.196	.423	.163	.757**	.584	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.007	.564	.195	.631	.007	.059	
	N	11	11	11	11	11	11	11	11

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Proses

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	x08	x09	x10	x11	x12	total
X01	Pearson Correlation	1	-.161	.129	.158	-.007	.058	.001	.006	.018	.051	.048	.097	.401**
	Sig. (2-tailed)		.011	.043	.013	.912	.365	.990	.925	.784	.423	.453	.130	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
X02	Pearson Correlation	-.161	1	-.104	-.069	.080	-.001	.121	-.046	-.108	-.076	-.023	.058	.193**
	Sig. (2-tailed)	.011		.103	.284	.211	.984	.058	.470	.092	.232	.715	.365	.002
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
X03	Pearson Correlation	.129	-.104	1	.052	-.048	-.064	-.023	.030	.140	-.021	.056	.056	.346**
	Sig. (2-tailed)	.043	.103		.414	.458	.319	.715	.640	.028	.737	.382	.382	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
X04	Pearson Correlation	.158	-.069	.052	1	.006	-.060	-.018	-.052	.029	-.006	.031	.096	.262**
	Sig. (2-tailed)	.013	.284	.414		.932	.350	.775	.418	.647	.926	.632	.134	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
X05	Pearson Correlation	-.007	.080	-.048	.006	1	.007	-.098	-.088	-.034	-.100	-.081	-.048	.169**
	Sig. (2-tailed)	.912	.211	.458	.932		.912	.124	.171	.597	.117	.208	.453	.008
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
X06	Pearson Correlation	.058	-.001	-.064	-.060	.007	1	-.082	.027	-.018	.030	-.097	-.032	.221**
	Sig. (2-tailed)	.365	.984	.319	.350	.912		.199	.678	.784	.637	.130	.620	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
X07	Pearson Correlation	.001	.121	-.023	-.018	-.098	-.082	1	-.113	.089	-.026	.009	.058	.263**
	Sig. (2-tailed)	.990	.058	.715	.775	.124	.199		.078	.166	.682	.892	.369	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
x08	Pearson Correlation	.006	-.046	.030	-.052	-.088	.027	-.113	1	-.030	.005	.031	.145	.263**
	Sig. (2-tailed)	.925	.470	.640	.418	.171	.678	.078		.640	.941	.628	.023	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
x09	Pearson Correlation	.018	-.108	.140	.029	-.034	-.018	.089	-.030	1	.021	.091	.042	.356**
	Sig. (2-tailed)	.784	.092	.028	.647	.597	.784	.166	.640		.737	.157	.515	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246

x1 0	Pearson Correlation	.051	-.076	-.021	-.006	-.100	.030	-.026	.005	.021	1	-.006	.059	.267**
	Sig. (2-tailed)	.423	.232	.737	.926	.117	.637	.682	.941	.737		.921	.358	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
x1 1	Pearson Correlation	.048	-.023	.056	-.031	-.081	-.097	.009	.031	.091	-.006	1	.121	.321**
	Sig. (2-tailed)	.453	.715	.382	.632	.208	.130	.892	.628	.157	.921		.057	.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
x1 2	Pearson Correlation	.097	.058	.056	-.096	-.048	-.032	.058	.145*	.042	.059	.121	1	.420**
	Sig. (2-tailed)	.130	.365	.382	.134	.453	.620	.369	.023	.515	.358	.057		.000
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
total	Pearson Correlation	.401**	.193**	.346**	.262**	.169**	.221**	.263**	.263**	.356**	.267**	.321**	.420**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000	.000	.008	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Data Product

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	total
X1	Pearson Correlation	1	.633*	-.100	-.354	-.633*	-.467	.467	-1.000**	.267	628
	Sig. (2-tailed)		.036	.770	.285	.037	.148	.148	.000	.428	.005
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X2	Pearson Correlation	.633*	1	-.467	-.354	-.633*	-.100	.100	-.633*	.267	617
	Sig. (2-tailed)	.036		.148	.285	.037	.770	.770	.036	.428	.012
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X3	Pearson Correlation	-.100	-.467	1	-.354	.203	.267	-.633*	.100	-.100	864
	Sig. (2-tailed)	.770	.148		.285	.550	.428	.036	.770	.770	.014
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X4	Pearson Correlation	-.354	-.354	-.354	1	.577	-.076	.354	.354	-.076	.688*
	Sig. (2-tailed)	.285	.285	.285		.063	.824	.285	.285	.824	.019
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X5	Pearson Correlation	-.633*	-.633*	.203	.577	1	.203	-.203	.633*	-.076	.688*
	Sig. (2-tailed)	.037	.037	.550	.063		.550	.550	.037	.824	.019
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X6	Pearson Correlation	-.467	-.100	.267	-.076	.203	1	-.633*	.467	-.100	634
	Sig. (2-tailed)	.148	.770	.428	.824	.550		.036	.148	.770	.017
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X7	Pearson Correlation	.467	.100	-.633*	.354	-.203	-.633*	1	-.467	.100	.864
	Sig. (2-tailed)	.148	.770	.036	.285	.550	.036		.148	.770	.015
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X8	Pearson Correlation	-1.000**	-.633*	.100	.354	.633*	.467	-.467	1	-.267	.617
	Sig. (2-tailed)	.000	.036	.770	.285	.037	.148	.148		.428	.007
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
X9	Pearson Correlation	.267	.267	-.100	-.076	-.076	-.100	.100	-.267	1	.610
	Sig. (2-tailed)	.428	.428	.770	.824	.824	.770	.770	.428		.194
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
total	Pearson Correlation	-.219	-.219	-.058	.688*	.688*	.263	.058	.219	.424	1
	Sig. (2-tailed)	.517	.517	.864	.019	.019	.434	.864	.517	.194	
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 4 realibilitas

Context

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.937	4

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.837	2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.829	2

Input

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.998	4

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.831	3

Proses

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.771	5

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.927	16

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.845	9

Lampiran 5 Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Instrumen wawancara Guru penjas

Komponen	Indikator	Butir
<i>Context</i>	d. Mengorganisasi materi, media dan sumber belajar lain	1-2
	e. Merancang kegiatan belajar mengajar	3-6
	f. Pengelolaan kelas	7
<i>Input</i>	d. Materi Pembelajaran	8
	e. Keterampilan Peserta Didik	9-10
	f. Penilaian peserta didik	11-12
<i>Process</i>	d. Kegiatan pembelajaran	13-14
	e. Kegiatan peserta didik	15-19
	f. Evaluasi	20
<i>Product</i>	b. Hasil Pembelajaran	21-22

1. PEDOMAN WAWANCARA

No	Pertanyaan	Uraian
	CONTEXT	
1	Sejak kapan metode demonstrasi dilaksanakan dalam proses pembelajaran	
2	Sejak kapan metode <i>Drill</i> dilaksanakan dalam proses pembelajaran	
3	Bagaimana persiapan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi	
4	Bagaimana persiapan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Drill</i>	
5	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran metode demonstrasi saat pembelajaran	
6	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran metode <i>Drill</i> saat proses pembelajaran	
7	Bagaimana pengelolaan pelaksanaan pembelajaran metode <i>Drill</i> dan demonstrasi saat proses pembelajaran	
	INPUT	
8	Apakah ada kendala dalam penyampaian materi pembelajaran <i>passing</i> bawah dan atas bolavoli	
9	Bagaimana keterampilan <i>passing</i> bawah peserta didik	
10	Bagaimana keterampilan <i>passing</i> atas peserta didik	
11	Bagaimana kriteria penilaian metode pembelajaran <i>Drill</i>	

12	Bagaimana kriteria penilaian metode pembelajaran demonstrasi	
	PROCESS	
13	Bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode <i>Drill</i>	
14	Bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode demonstrasi	
15	Apakah peserta didik mengalami kendala saat proses pembelajaran metode demonstrasi dan <i>Drill</i>	
16	Bagaimana keterampilan <i>passing</i> atas siswa saat pelaksanaan pembelajaran metode demonstrasi dan <i>Drill</i>	
17	Bagaimana keterampilan <i>passing</i> bawah siswa saat pelaksanaan pembelajaran metode demonstrasi dan <i>Drill</i>	
18	Apa kendala yang dihadapi pesertas didik saat proses pembelajaran metode <i>Drill</i>	
19	Bagaimana cara menyelesaikan kendala yang dihadapi peserta didik saat pembelajaran dengan metode <i>Drill</i> dan demonstrasi	
20	apakah kegiatan evaluasi dilakukan ketika jam pelajaran berakhir	
	PRODUCT	
21	Bagaimana hasil pembelajaran setelah dilakukannya evaluasi terhadap metode pembelajaran demontrasi	
22	Bagaimana hasil pembelajaran setelah dilakukannya evaluasi terhadap metode pembelajaran <i>Drill</i>	

2. PEDOMAN ANGKET

Kisi-kisi Instrumen

2. Kisi-kisi Instrumen Guru penjas

Komponen	Indikator	Butir
<i>Context</i>	a. Merancang kegiatan belajar mengajar	1-4
	b. Pengelolaan kelas	5-6
	c. Penilaian	7-8
<i>Input</i>	a. Materi Pembelajaran	9-12
	b. Keterampilan Peserta Didik	13-15
<i>Process</i>	a. Kegiatan pembelajaran	16-20
	b. Kegiatan peserta didik	21-36
<i>Product</i>	a. Hasil Pembelajaran	37-45

**EVALUASI METODE DEMONSTRASI DAN *DRILL* TERHADAP
KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH DAN ATAS PEMBELAJARAN
BOLAVOLI KELAS X
DI SMK NEGERI KOTA BENGKULU**

Cukup 15 menit waktu yang diperlukan untuk mengisi kuisioner ini.

Nama Peneliti : Panji Pangestu

Mahasiswa : S2 Pendidikan Jasmani

Saat ini sedang menyelesaikan Tugas Akhir Tesis dengan judul “Evaluasi Metode Demonstrasi Dan *Drill* Terhadap Keterampilan *Passing* Bawah Dan Atas Pembelajaran Bolavoli Kelas X Di SMK Negeri Kota Bengkulu”. Oleh karena itu dengan rendah hati saya mohon kesediaan saudara sebagai responden untuk mengisi angket ini. Identitas dan jawaban saudara akan sangat kami rahasiakan.

A. Identitas Responden (Kepala Program)

Isilah dengan menuliskan informasi atau memberikan tanda ”√“ pada Kotak yang sesuai.

1. Nama :
3. Asal Sekolah :
4. Kelas :
5. Jurusan :
6. Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

2. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap butir pernyataan dengan seksama, pilih salah satu jawaban sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda dengan memberikan tanda *check list* (√) dengan menggunakan pena pada tempat yang telah disediakan. Alternatif jawaban tersebut adalah:

- SL : Jika anda selalu dengan pernyataan tersebut.
S : Jika anda sering dengan pernyataan tersebut
J : Jika anda jarang dengan pernyataan tersebut.
SJ : Jika anda sangat jarang dengan pernyataan tersebut.

B. KUSIONER TERTUTUP

Komponen Evaluasi	Aspek	No	Pernyataan	Jawaban			
				SL	S	J	SJ
Context	Merancang kegiatan belajar mengajar	1	Menyusun langkah-langkah pembelajaran				
		2	Menentukan jenis kegiatan pembelajaran				
		3	Menentukan cara memotivasi peserta didik				
		4	Menyiapkan bahan diskusi pembelajaran				
	Pengelolaan kelas	5	Menentukan alokasi waktu pembelajaran				
		6	Menentukan pengorganisasian peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran				
	Penilaian	7	Menentukan dan membuat prosedur pedoman penskoran				
		8	Menentukan jenis dan alat penilaian				
Input	Materi Pembelajaran	9	Menyampaikan materi pelajaran sesuai silabus				
		10	Mengajar menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi				
		11	Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai				
		12	Menyampaikan cukup materi yang akan dipelajari				
	Keterampilan Peserta Didik	13	Memahami potensi dan perkembangan Peserta didik				
		14	Peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran PJOK dengan metode <i>Drill</i> dan demonstrasi				
		15	Peserta didik dapat melakukan <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan baik.				
Process	Kegiatan pembelajaran	16	Pembelajaran PJOK tetap dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran				
		17	RPP disesuaikan dengan metode yang digunakan				
		18	Penyusunan RPP dengan metode <i>Drill</i> dan demonstrasi cukup menyulitkan				
		19	Sekolah menyediakan fasilitas untuk menunjang pembelajaran				
		20	Kesulitan menentukan metode Pembelajaran				

	Kegiatan peserta didik	21	Kesulitan menentukan KD materi PJOK yang akan dicapai untuk pembelajaran yang menggunakan metode <i>Drill</i> dan demonstrasi						
		22	Kesulitan untuk menggunakan dan memilih media pembelajaran saat pembelajaran penjas						
		23	Media pembelajaran yang dipilih sesuai kesepakatan peserta didik						
		24	Ada perangkat yang mendukung penerapan media pembelajaran						
		25	Peserta didik antusias saat Pembelajaran						
		26	Orang tua berperan saat proses pembelajaran						
		27	Peserta didik kurang memahami metode pembelajaran yang dilakukan.						
		28	Peserta didik tidak mampu melakukan <i>passing</i> bawah dengan benar						
		29	Peserta didik tidak mampu melakukan <i>passing</i> atas dengan benar						
		30	Peserta didik merasa cepat bosan saat guru menggunakan metode <i>Drill</i> dan demonstrasi pembelajaran.						
		31	Peserta didik kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran Pembelajaran						
		32	Kesulitan saat memulai pembelajaran						
		33	Metode Pembelajaran <i>Drill</i> dan demonstrasi dapat dikondisikan dengan baik						
		34	Interaksi terjalin dengan baik dalam pembelajaran						
		35	Kesulitan untuk menjelaskan materi dengan menggunakan Metode Pembelajaran <i>Drill</i> dan demonstrasi.						
		36	Mengontrol dan mengkondisikan kinerja peserta didik saat proses pembelajaran.						
		Product	Hasil Pembelajaran	37	Umpan balik dan evaluasi pembelajaran menyulitkan				
				38	Pertanyaan terkait materi dari pembelajaran mampu dijawab baik oleh peserta didik				

	39	Tugas yang diberikan peserta didik lebih aktif saat pembelajaran.				
	40	Saya memberikan tugas praktik sesuai dengan KI KD saat pembelajaran				
	41	Penilaian dilakukan pada hasil belajar proses pembelajaran				
	42	Tugas, diskusi dan lain-lain diberikan untuk memunculkan ide atau gagasan baru yang berhubungan dengan pelajaran PJOK				
	43	Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan				
	44	Merencanakan kegiatan pembelajaran remedial berdasarkan hasil belajar peserta didik				
	45	Penilaian dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi keterampilan peserta didik				

Responden	Komponen	No	Pernyataan	SL	S	J	SJ
Peserta Didik	Evaluasi metode pembelajaran <i>Drill</i> dan demonstrasi Keterampilan <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah	1	Kesesuaian materi yang diberikan guru saat pembelajaran.				
		2	Materi pembelajaran berkesinambungan dan berhubungan dari materi ke materi berikutnya.				
		3	Berusaha lulus atau mendapatkan nilai di atas KKM dalam pembelajaran				
		4	Guru mengkondisikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				
		5	Guru mengajukan pertanyaan terkait materi sebelumnya				
		6	Menerima penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran.				
		7	Metode pembelajaran diterapkan dengan baik				
		8	Guru menciptakan ketertiban, kenyamanan, kedisiplinan dan kepatuhan dalam pembelajaran				
		9	Sekolah memberikan fasilitas untuk mendukung pembelajaran				
		10	Guru memberikan motivasi agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran				
		11	Dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran				
		12	Guru menggunakan bahasa yang benar dan mudah dipahami saat pembelajaran				

Lampiran 6 rekomendasi

REKOMENDASI KELAS KHUSUS OLAHRAGA				
	Aspek Pembelajaran	Kriteria standar	Hasil evaluasi	Rekomendasi
CONTEXT	A. Merancang kegiatan belajar mengajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun langka pembelajaran 2. Menentukan jenis kegiatan pembelajaran 3. Menentukan cara memotivasi dan membuat antusias peserta didik menjadi tinggi 4. Menyiapkan bahan diskusi pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jarangnya guru membuat rancangan kegiatan pembelajaran. 2. Masih ada guru pjok yang belum bisa atau tidak maksimal dalam memotivasi peserta didik 3. Bahan diskusi sudah menarik untuk dibahas saat pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harus adanya pengecekan diawal oleh sekolah untuk rancangan kegiatan pembelajaran kepada guru pjok. 2. Guru pjok harus inovatif dan kreatif agar motivasi dan atusias peserta didik tetap baik 3. Harus adanya pengorganisasian antara peserta didik. 4. Membuat suatu kebijakan untuk membuat alokasi waktu supaya sesuai dengan sop.
	B. Pengelolaan kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan alokasi waktu pembelajaran 2. Menentukan pengorganisasi peserta didik agar aktif dalam prose pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alokasi waktu saat pembelajaran sering tidak sesuai. 2. Belum adanya pengorganisasian peserta didik. 	
	C. Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan dan membuat prosedur penskoran 2. Menentukan jenis dan alat penilaian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah ada kriteria penilaian dan jenis alat yang ditentukan. 	

	Aspek pembelajaran	Kriteria standar	Hasil evaluasi	Rekomendasi
INPUT	A. Materi pembelajaran	1. Menyampaikan materi pembelajaran sesuai silabus 2. Mengajar menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran 4. Menyampaikan cakupan materi yang akan di pelajari	1. Masih adanya ketidak sesuaian materi dengan silabus 2. Guru sudah mengajar dengan beberapa variasi metode 3. Guru Pjok terkadang jarang menjelaskan dari tujuan pembelajaran. 4. Guru sangat jarang menyampaikan cakupan materi yang akan di pelajari	1. Pihak sekolah harus mengecek kesesuai materi pembelajaran dengan silabus 2. Guru harus membuat laporan berupa video pada saat penyampaian materi. 3. Guru harus berusaha memahami potensi peserta didik 4. Guru harus membuat pembelajaran menjadi menarik dan seru supaya peserta didik semangat dan atusias mengikuti pelajaran.
	B. Keterampilan peserta didik	1. Memahami potensi dan perkembangan Peserta didik 2. Peserta didik antusias dan semangat dalam mengikuti pelajaran PJOK dengan metode <i>Drill</i> dan demonstrasi 3. Peserta didik dapat melakukan <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan baik	1. Masih adanya Guru yang tidak memahami potensi dari peserta didik 2. Banyaknya peserta didik yang kurang antusias dan semangat saat pembelajaran 3. Peserta didik tidak dapat melakukan <i>passing</i> bawah dan atas bolavoli kurang baik	5. guru menyuruh peserta didik melakukan <i>passing</i> bawah dan atas bolavoli tidak hanya di sekolah melainkan diluar sekolah juga
	Aspek pembelajaran	Kriteria standar	Hasil evaluasi	Rekomendasi

PROCESS	A. Kegiatan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran PJOK tetap dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran 2. Sekolah menyediakan fasilitas untuk menunjang pembelajaran 3. menentukan metode Pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diketahui dimulainya pembelajaran pjok sering terlambat. 2. Selesai pembelajarannya terkadang terlalu cepat 3. Fasilitas yang kurang menunjang pembelajaran 4. Metode pembelajaran sudah ditentukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sekolah harus memantau guru untuk masuk ke kelas sesuai dengan waktunya. 2. Guru piket atau sekolah harus mengawasi guru Pjok agar guru tidak menyelesaikan jam pembelajaran sebelum waktunya. 3. Sekolah harus memperbarui sarana dan prasaran yang ada disekolah agar pembelajaran berjalan baik
	B. Kegiatan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada perangkat yang mendukung penerapan media pembelajaran 2. Interaksi terjalin dengan baik dalam pembelajaran 3. Peserta didik mampu melakukan <i>passing</i> atas dengan benar 4. Peserta didik tidak mampu melakukan <i>passing</i> bawah dengan benar 5. Peserta didik harus memahami metode pembelajaran yang dilakukan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya perangkat penerapan media pendukung pembelajaran. 2. Belum terjalin interaksi yang baik antara peserta didik dengan guru Pjok 3. Peserta didik tidak mampu melakukan <i>passing</i> bawah dan atas bolavoli dengan kurang baik 4. Banyak peserta didik tidak memahami metode pembelajaran yang dilakukan 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru pjok harus menjelaskan dan menyampaikan metode pembelajaran yang akan dilakukan kepada peserta didik.

	Aspek pembelajaran	Kriteria standar	Hasil evaluasi	Rekomendasi
PRODUCT	A. Hasil Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian dilakukan pada hasil belajar proses pembelajaran 2. Penilaian dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi keterampilan peserta didik 3. Umpan balik dan evaluasi pada saat selesai pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian yang dilakukan sudah sesuai prosedur 2. Bagaimana cara penilaian keterampilan peserta didik di sampaikan di awal pertemuan 3. Dilakukannya evaluasi dan umpan balik ketika selesai pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hendaknya evaluasi CIPP diterapkan oleh SMK Negeri Kota Bengkulu agar dapat dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan terkait pembelajaran. 2. Hendaknya peserta didik juga melakukan <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas dirumah sehingga dapat menerapkan pembelajaran yang efektif pada saat proses pembelajaran disekolah. 3.

Lampiran 7 data penelitian

Komponen *Context*

No	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	3	3	3	2	2	3
2	3	2	2	2	2	3	2	3
3	3	3	3	2	3	2	3	3
4	2	3	2	3	3	2	3	2
5	3	2	3	2	2	3	2	2
6	3	2	2	2	2	3	3	3
7	2	3	2	3	2	3	2	2
8	3	2	3	2	3	2	3	3
9	2	3	2	2	2	3	2	3
10	3	2	3	3	3	2	3	2
11	2	3	2	2	2	2	3	3
	28	28	27	26	27	27	28	29
	2,55	2,55	2,45	2,36	2,45	2,45	2,55	2,64
	9,91				4,91		5,18	
	2,48				2,45		2,59	

Komponen Input

no	9	10	11	12	13	14	15
1	2	3	3	2	2	3	2
2	3	2	3	3	2	3	3
3	2	3	2	2	3	2	2
4	2	2	3	2	2	3	3
5	3	2	3	2	3	2	2
6	2	3	2	2	2	2	3
7	3	2	3	2	3	3	3
8	2	3	3	3	2	2	2
9	3	2	2	2	3	3	3
10	2	3	3	2	2	2	2
11	3	2	2	3	2	3	3
	27	27	29	25	26	28	28
	2,45	2,45	2,64	2,27	2,36	2,55	2,55
	9,82				7,45		
	2,45				2,48		

Komponen proses guru pjok

No	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2
2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2
4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3
7	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
8	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3
9	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2
10	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2
11	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3
	30	28	27	25	28	28	26	27	28	27	27	27	29	27	27	27	26	26	26	27	27
	2,73	2,55	2,45	2,27	2,55	2,55	2,36	2,45	2,55	2,45	2,45	2,45	2,64	2,45	2,45	2,45	2,36	2,36	2,36	2,45	2,45
	12,55					39,27															
	2,51					2,45															

Komponen proses peserta didik

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2
2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2
3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3
4	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3
5	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2
6	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3
7	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3
8	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
9	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3
10	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2
11	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3
12	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2
13	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3
14	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2
15	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
16	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3
17	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2
18	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3
19	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3
20	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2
21	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3
22	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2
23	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2
24	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3
25	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2
26	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3
27	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3
28	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3

29	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3
30	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2
31	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2
32	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3
33	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
34	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2
35	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2
36	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3
37	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2
38	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2
39	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3
40	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3
41	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2
42	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3
43	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3
44	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2
45	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2
46	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3
47	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3
48	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2
49	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
50	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
51	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
52	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
53	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2
54	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3
55	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
56	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3
57	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2
58	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3

59	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2
60	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3
61	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3
62	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2
63	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3
64	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2
65	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3
66	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
67	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3
68	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2
69	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3
70	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2
71	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3
72	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2
73	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2
74	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2
75	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
76	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2
77	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3
78	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2
79	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3
80	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2
81	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
82	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2
83	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3
84	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2
85	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3
86	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2
87	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3
88	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2

89	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3
90	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2
91	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3
92	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3
93	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3
94	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2
95	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3
96	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2
97	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3
98	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3
99	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2
100	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
101	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3
102	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2
103	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3
104	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2
105	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3
106	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2
107	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
108	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2
109	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2
110	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3
111	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2
112	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3
113	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2
114	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
115	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2
116	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3
117	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
118	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2

119	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3
120	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2
121	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
122	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3
123	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2
124	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3
125	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2
126	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
127	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2
128	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3
129	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2
130	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3
131	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2
132	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3
133	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2
134	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3
135	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3
136	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3
137	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2
138	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
139	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2
140	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
141	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2
142	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3
143	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2
144	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2
145	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3
146	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
147	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3
148	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2

149	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3
150	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2
151	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
152	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3
153	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3
154	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3
155	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3
156	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2
157	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
158	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2
159	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3
160	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2
161	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3
162	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3
163	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3
164	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2
165	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
166	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2
167	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3
168	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2
169	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3
170	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2
171	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2
172	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3
173	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2
174	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2
175	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3
176	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2
177	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3
178	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2

179	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3
180	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2
181	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3
182	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2
183	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3
184	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3
185	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2
186	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3
187	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2
188	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2
189	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3
190	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2
191	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3
192	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2
193	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3
194	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2
195	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3
196	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
197	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
198	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2
199	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
200	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2
201	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3
202	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2
203	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2
204	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2
205	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3
206	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3
207	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2
208	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3

209	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2
210	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2
211	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3
212	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3
213	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3
214	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2
215	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3
216	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
217	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
218	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
219	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2
220	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3
221	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2
222	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3
223	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2
224	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3
225	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2
226	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2
227	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3
228	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3
229	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3
230	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3
231	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3
232	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2
233	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2
234	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2
235	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3
236	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
237	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3
238	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2

239	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3
240	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2
241	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2
242	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
243	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
244	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2
245	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2
246	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2
	619	610	620	605	611	611	612	623	610	606	618	618
	2,52	2,48	2,52	2,46	2,48	2,48	2,49	2,53	2,48	2,46	2,51	2,51
	29,93											
	2,49											

Komponen *Product*

no	37	38	39	40	41	42	43	44	45
1	3	3	2	2	2	2	3	2	2
2	2	2	3	3	4	3	2	3	3
3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
4	2	2	3	2	2	3	2	3	2
5	3	3	2	2	2	2	3	2	3
6	2	2	3	2	3	2	2	3	2
7	2	2	2	3	3	3	3	3	2
8	3	3	3	2	2	3	2	2	2
9	2	2	2	4	3	2	3	3	2
10	3	2	3	2	2	2	3	2	3
11	2	3	2	2	2	3	2	3	3
	27	27	27	27	27	27	28	28	27
	2,45	2,45	2,45	2,45	2,45	2,45	2,55	2,55	2,45
	22,27								
	2,47								

Lampiran 8 Dokumentasi







