

**PENINGKATAN KEMAMPUAN AKURASI SMASH BOLA VOLI DENGAN
METODE *TARGET GAMES* PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 4 KALASAN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Ardhana Purnama Putra
NIM. 11601244112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman“ yang disusun oleh Ardhana Purnama Putra, NIM 11601244112 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, September 2015

Pembimbing,



Dr. Gultur, M.Pd

NIP. 19810926 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, September 2015

Yang menyatakan,



Ardhana Purnama Putra

NIM. 11601244112

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman" yang disusun oleh Ardhana Purnama Putra, NIM 11601244112 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 7 Oktober 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Guntur	Ketua Penguji		16/10/15
Yudanto, M.Pd	Sekretaris Penguji		16/10/15
Dr. Siswantoyo	Penguji Utama		12/10/15
Sri Mawarti, M.Pd	Penguji Pendamping		13/10/15

Yogyakarta, Oktober 2015

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed

NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Seseorang disegani dan dihormati bukan apa yang diperolehnya, melainkan karena apa yang diberikannya (Calvin Coolidge)
2. Belajarlah untuk lebih merasa malu terhadap diri sendiri dari pada terhadap orang lain (William Feather)
3. Bersyukur itu tidak berhenti pada menerima apa adanya saja, tetapi terutama bekerja keras untuk mengadakan yang terbaik (Mario Teguh)
4. Berhentilah menyesali, mulailah mensyukuri, berhentilah meragukan dan mulailah melakukan (Mario Teguh)
5. Berhentilah khawatir akan masa depan, bersyukur untuk hari ini, dan menjalani esok dengan sebaik-baiknya (Penulis)
6. Gagal memanfaatkan sebuah peluang adalah suatu kesalahan tetapi kesalahan terbesar adalah ada peluang tetapi tidak dimanfaatkan (Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah Tuhan semesta alam, Engkau berikan berkah dari buah kesabaran dan keikhlasan dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini sehingga dapat selesai tepat waktu. Karya ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua saya Bapak Warniadi dan Ibu Anartiasih yang sangat saya sayangi, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkahku.
- ❖ Adik saya Gilang Sena Permata, terima kasih selalu menjadi penghibur saya.

Dorongan dan doa kalian membuatku bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar, lebih mudah, semangat dan sukses.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN AKURASI SMASH BOLA VOLI DENGAN
METODE *TARGET GAMES* PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 4 KALASAN SLEMAN**

Oleh
Ardhana Purnama Putra
11601244112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan akurasi *smash* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Desain penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin dalam 2 siklus dan disetiap siklus terdapat 2 pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan & observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP N 4 Kalasan yang berjumlah 31 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman mengalami peningkatan, yaitu dari Hasil tes siklus I kategori baik sekali 0 siswa atau 0%, baik 1 siswa atau 3,23%, sedang 11 siswa atau 35,48%, kurang 9 siswa atau 29,03% dan kurang sekali 10 siswa atau 32,26%. Pada siklus II kategori baik sekali 6 siswa atau 19,35%, baik 18 siswa atau 58,06%, sedang 3 siswa atau 9,68%, kurang 2 siswa atau 6,45% dan kurang sekali 2 siswa atau 6,45%. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II secara klasikal telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 77,42% pada kategori baik dan baik sekali.

Kata Kunci: *akurasi smash, bola voli, target games*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tugas penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman”, dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Skripsi ini terwujud atas bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, dan oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Progam Studi PJKR FIK UNY, Bapak Drs. Amat Komari, M.Si. yang telah memberikan kelancaran serta kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
4. Dosen Pembimbing skripsi, Bapak Dr. Guntur, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi.

5. Dosen penasehat akademik, Drs. Mohammad Husni Thamrin, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama ini.
6. Bapak - Ibu dosen dan karyawan FIK UNY yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menempuh perkuliahan.
7. Teman - teman PJKR D 2011 yang selama ini memberikan persahabatan yang luar biasa dan selalu ceria.
8. Kedua orang tuaku, Bapak Warniadi dan Ibu Anartiasih yang telah merawatku dengan penuh cinta dan kasih sayang.
9. Peserta didik kelas VII D di SMP Negeri 4 Kalasan Sleman yang telah bersedia menjadi subyek penelitian.
10. Sahabat dan teman-temanku serta semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu-per satu.

Mungkin tidak cukup sekedar rangkaian kalimat terimakasih untuk membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan. Harapan dan doa semoga amal baik kita mendapatkan balasan yang lebih baik lagi dari Allah SWT. Disadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat

Yogyakarta, Oktober 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Permainan Bola Voli	8
2. Teknik Bermain Bola Voli	9
3. Ketepatan <i>Smash</i>	14
4. Kinerja <i>Smash</i>	18

5. <i>Target Games</i> dalam <i>Teaching Games for Understanding</i> TGfU	24
6. Hakikat Penjaskes	29
7. Karakteristik Siswa SMP	30
8. Hubungan Ketepatan atau Akurasi dengan Permainan Target	32
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis	34
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Subyek Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Analisi Data	42
G. Rencana Tindakan	42
H. Indikator Keberhasilan	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian dan Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	66
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Implikasi Hasil Penelitian	70
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	71
D. Saran	71
 DAFTAR PUSTAKA	 73
 LAMPIRAN	 75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai-nilai Butir Tes	41
Tabel 2. Norma Tes	41
Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	47
Tabel 4. Analisis Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola voli Pertemuan I ..	51
Tabel 5. Analisis Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola voli Pertemuan II ..	54
Tabel 6. Refleksi Siklus I dan Rencana Perbaikan Di Siklus II	56
Tabel 7. Analisis Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola voli Pertemuan I ..	60
Tabel 8. Analisis Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola voli Pertemuan II ..	63
Tabel 9. Refleksi siklus II	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tahap Awalan dalam <i>Smash</i>	20
Gambar 2. Tahap Meloncat dalam <i>Smash</i>	21
Gambar 3. Tahap Memukul Bola dalam <i>Smash</i>	22
Gambar 4. Tahap Mendarat dalam <i>Smash</i>	23
Gambar 5. Tahap <i>Smash</i> Normal	24
Gambar 6. Model Penelitian dari Kurt Lewin	37
Gambar 7. Instrumen Tes Kemampuan Akurasi <i>Smash</i>	40
Gambar 8. Diagram Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola Voli Pertemuan I	51
Gambar 9. Diagram Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola Voli Pertemuan II	54
Gambar 10. Perbandingan Ketuntasan Belajar pada Pertemuan I dan Pertemuan II	55
Gambar 11. Diagram Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola Voli Pertemuan I	61
Gambar 12. Diagram Kemampuan Akurasi <i>Smash</i> Bola Voli Pertemuan II	64
Gambar 13. Perbandingan Ketuntasan Belajar pada Pertemuan I dan Pertemuan II	64
Gambar 14. Diagram Evaluasi Partisipasi Siswa	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat izin kesatuan bangsa kab. Sleman	76
Lampiran 2. Surat permohonan ijin penelitian	77
Lampiran 3. Surat permohonan ijin.....	78
Lampiran 4. Surat izin dari KBPPD	79
Lampiran 5. Surat rekomendasi penelitian	80
Lampiran 6. Surat pernyataan menyerahkan hasil penelitian	81
Lampiran 7. Surat keterangan penelitian dari sekolah	82
Lampiran 8. <i>Expert Judgement</i> RPP	83
Lampiran 9. <i>Expert Judgement</i> Lembar Evaluasi Terhadap Partisipasi Siswa dan Lembar Observasi Proses Pembelajaran <i>Smash</i> Bola Voli	84
Lampiran 10. Lembar Evaluasi Terhadap Partisipasi Siswa	85
Lampiran 11. Lembar Observasi Proses Pembelajaran <i>Smash</i> Bola Voli	87
Lampiran 12. RPP	91
Lampiran 13. Data Nilai	106
Lampiran 14. Data Evaluasi Terhadap Partisipasi Siswa	111
Lampiran 15. Dokumentasi	113

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, serta memungkinkan para warganya mengembangkan dirinya dari segala aspek, baik jasmaniah maupun rohaniah. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak (Kosasih, 1993:2). Olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat didalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal (Kosasih, 1993:3).

Untuk mencapai sasaran tersebut pendidikan jasmani dan olahraga diberikan dalam bentuk formal yakni termasuk kedalam kurikulum pendidikan sehingga harus mampu memberikan sumbangan yang positif dan efektif bagi pertumbuhan nilai-nilai pokok manusia yang merupakan kekuatan pendorong bagi terciptanya generasi muda sebagai tunas bangsa yang lebih baik, lebih bertanggung jawab, lebih kuat jiwa dan raga, lebih berkepribadian. Dengan demikian olahraga merupakan unsur pembinaan bangsa dan pembangunan bangsa. Sehubungan dengan itu perlu ditingkatkan pendidikan jasmani dan

olahraga di lingkungan sekolah, pengembangan olahraga prestasi, upaya memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat serta dalam rangka menciptakan iklim yang lebih mendorong masyarakat untuk berprestasi secara bertanggung jawab dalam membina dan mengembangkan olahraga.

Permainan bola voli merupakan salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Permainan bola voli kini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya kejuaraan yang telah digelar, baik tingkat nasional maupun internasional. Semua lapisan masyarakat, mulai dari usia anak-anak hingga dewasa, baik pria maupun wanita telah mengenal permainan bola voli. Sebagai permainan yang telah memasyarakat, permainan bola voli memiliki peraturan serta teknik-teknik dasar yang sudah semestinya dikuasai baik untuk kalangan pemula maupun kalangan profesional salah satunya adalah teknik *smash*. *Smash* merupakan salah satu teknik yang sering digunakan oleh pemain bola voli untuk melakukan serangan terhadap lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan suatu pertandingan. Dalam pembelajaran di sekolah masih banyak peserta didik yang belum bisa menguasai teknik *smash* karena disebabkan kurangnya pemahaman dan intensitas tatap muka yang terbatas. Sering kali peserta didik dalam melakukan *smash* bola tidak mampu menyebrang dari net, dan bola tidak tepat sasaran pada daerah permainan bola voli atau keluar dari lapangan permainan bola voli. Hal tersebut dikarenakan perkenaan bola dengan tangan masih belum tepat sehingga tidak tepat pada sasaran atau target.

Dari hasil pengamatan peneliti bahwa SMP N 4 Kalasan memiliki sarana dan prasarana olahraga yang cukup baik, khususnya untuk sarana permainan bola voli. Di SMP N 4 Kalasan juga terdapat beberapa ekstrakurikuler sebagai penunjang dan penyaluran bakat para siswanya. Namun perkembangan olahraga di SMP N 4 Kalasan dapat dikatakan belum cukup membanggakan, karena masih jarang siswa yang mendapatkan prestasi terutama pada cabang olahraga bola voli. Dalam permainan bola voli siswa masih banyak mengalami kendala saat melakukan teknik *smash*.

Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran bolavoli di SMP N 4 Kalasan adalah pada saat latihan *smash*, masih ada banyak siswa yang memiliki kemampuan *smash* kurang baik dan sebagian siswa lainnya memiliki kemampuan *smash* yang baik. Sering kali siswa dalam *smash* bola tidak mampu menyebrang dari net, dan bola tidak tepat sasaran pada daerah permainan bola voli atau keluar dari lapangan permainan bola voli. Hal tersebut di karenakan perkenaan bola dengan tangan masih belum tepat sehingga tidak tepat pada sasaran atau target.

Mengingat bahwa dalam pembelajaran bola voli di SMP N 4 Kalasan hanya diberikan teknik dasar saja dan tidak ada program latihan komponen-komponen fisik, sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan khususnya *smash* dalam bolavoli pada peserta didik di SMP N 4 Kalasan Kabupaten Sleman tersebut maka perlu ditelusuri faktor penyebabnya, apakah karena dipengaruhi oleh perkenaan tangan dengan bola belum tepat atau disebabkan faktor lainnya. Hasil pengajaran yang kurang optimal juga mempengaruhi

karena disebabkan oleh penyampaian dan guru kurang bervariasi menjadikan kurangnya motivasi siswa peserta didik SMP N 4 Kalasan dalam mengikuti pembelajaran. Kenyataan tersebut dapat dilihat dari menyebabkan siswa menjadi bosan. Apabila guru penjasorkes dapat memvariasi metode permainan dengan sebuah permainan, kemungkinan siswa akan tertarik dan termotivasi untuk bergerak aktif dan sekaligus memberikan kesempatan anak mendapat hal yang baru dari metode permainan tersebut. Dalam hal ini penulis tertarik untuk menerapkan salah satu jenis permainan, yaitu dengan menggunakan metode permainan target (*target games*). Mitchell, Oslin, dan Griffin (2003) menjelaskan bahwa permainan target (*target games*) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik. Permainan target tersebut dianggap cocok untuk meningkatkan ketepatan dengan asumsi bahwa karakteristik permainan target (*target games*) dan ketepatan hampir sama yaitu mempunyai arah menuju sasaran dengan tepat. Namun permainan target tersebut dilakukan secara kontinyu dan berulang-ulang pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh sebab itu, penulis ingin menguji dan membuktikan dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman” yang diharapkan akan mengatasi masalah yang dibahas diatas dengan tujuan

agar peserta didik di sekolah ini semakin meningkat keterampilan bola voli, khususnya ketepatan *smash*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Sarana dan prasarana di SMP N 4 Kalasan cukup memadai, akan tetapi prestasi kurang optimal.
2. Model permainan target (*target games*) belum pernah dicoba atau diteliti dalam proses pembelajaran peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli pada peserta didik di SMP N 4 Kalasan.
3. Para peserta didik di SMP N 4 Kalasan dinilai kurang antusias dan kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang diberikan sehingga proses pembelajaran kurang maksimal.
4. Perlunya kemampuan akurasi *smash* dalam permainan bola voli karena perannya sangat penting untuk mematikan lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan pertandingan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka agar dapat mengkaji masalah yang timbul maka dibatasi, pada: “Peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas tidak menutup kemungkinan timbulnya masalah baru yang semakin meluas, untuk menghindari hal tersebut perlu diadakan pembatasan masalah. Sehingga peneliti membatasi permasalahan ini menjadi “Adakah peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dari peneliti ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan *target games*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan, yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Dapat mengetahui adanya peningkatan kemampuan akurasi *smash* dengan metode *target games*, sehingga peserta didik diharapkan lebih terpacu meningkatkan kemampuan akurasi *smash*, agar dapat melakukan *smash* atas dengan baik lagi dan tepat sasaran.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai gambaran atau masukan untuk dapat disajikan sebagai pertimbangan dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya kemampuan akurasi *smash* dalam permainan bola voli. Selain itu meningkatkan kemampuan guru dalam

menciptakan metode pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugas secara profesional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. DESKRIPSI TEORI

1. Hakikat Permainan Bola Voli

Bola voli adalah olahraga permainan beregu, namun demikian penguasaan teknik dasar secara individual mutlak sangat diperlukan. Hal ini berarti bahwa dalam pembinaan pada tahap-tahap awal perlu ditekankan untuk penguasaan teknik-teknik dasar permainan. Seperti yang dikatakan oleh Suharno (1984: 12) bahwa penguasaan teknik dasar permainan bola voli harus benar-benar dilakukan, sebab penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang kalahnya suatu regu dalam pertandingan, disamping kondisi fisik, taktik, dan mental.

Permainan bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Dengan bermain bola voli akan berkembang secara baik unsur-unsur daya pikir kemampuan dan perasaan. Disamping itu kepribadian juga dapat berkembang dengan baik terutama kontrol pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya. Menurut Barbara L. Viera dan Bonnie J.Ferguson (1996) permainan bola voli mempunyai ciri dapat dimainkan dengan melambungkan bola sebelum bola tersebut menyentuh lantai (*volleying*). Seperti olahraga beregu lainnya, bola voli menuntut kerjasama yang baik antar anggota regu,

enam pemain bergerak dalam lapangan seluas 9 x 9 m (setengah dari lapangan permainan) dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan, yaitu memukul bola dengan tangan melewati jaring net dengan sedemikian rupa hingga pihak lawan tidak dapat mengembalikannya.

Manfaat lain dari bermain bola voli adalah; (1) kerjasam, (2) kecepatan bergerak, (3) lompatan yang tinggi untuk mengatasi bola diatas net (*smash* dan *block*) dan (4) kreatif (Suharno, 1985: 21). Oleh karena itu pemain memerlukan fisik yang baik, profil fisik yang tinggi dan atletis, sehat, terampil, cerdas, dan sikap sosial yang tinggi agar menjadi pemain yang berbobot (Suharno, 1985: 21). Permainan bola voli sejalan dengan perkembangan jaman mengalami beberapa perubahan terutama peraturan permainannya. Peraturan yang terbaru saat ini antara lain adalah tentang tata cara penilaiannya.

2. Teknik Bermain Bola Voli

Menurut M. Yunus (1992: 68) teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dalam bola voli untuk mencapai hasil yang optimal. Permainan bola voli mempunyai beberapa macam teknik dasar, yaitu: 1) Teknik *servis*, 2) Teknik pas bawah, 3) Teknik pas atas, 4) Teknik umpan, 5) Teknik *smash*, 6) Teknik bendungan (*block*) (Suharno, 1982: 14).

Berdasarkan syarat penguasaan teknik dasar bola voli, maka teknik-teknik dasar permainan bola voli dapat dibedakan sebagai berikut:

a. *Servis*

Menurut M.Yunus (1992: 69) *servis* merupakan pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan sesuai dengan kemajuan permainan, teknik saat ini sebagai permulaan permainan tapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan serangan awal untuk mendapat nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan. Sedangkan menurut Nuril Ahamadi (2007: 20) servis adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melalui net ke daerah lawan. Pukulan *servis* dilakukan pada permulaan permainan dan setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan *servis* sangat berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan *servis* harus meyakinkan, terarah, keras, dan menyulitkan lawan.

b. *Passing*

Nuril Ahmadi (2007: 22) menyatakan bahwa *passing* adalah upaya seseorang pemain dengan menggunakan suatu teknik terutama untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri. Sehingga *passing* seorang pemain haruslah akurat guna memperoleh strategi penyerangan yang baik pula. *Passing* dalam permainan bola voli merupakan suatu teknik

memainkan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dengan satu atau dua tangan dengan tujuan untuk mengarahkan bola ke tempat lawan atau tempat sendiri untuk selanjutnya dimainkan kembali. Istilah lain yang dipakai dalam permainan bola voli adalah *set up* atau umpan (Bachtiar, 2004: 210). Dalam permainan bola voli, *passing* dapat dilakukan dengan cara *passing* bawah dan *passing* atas.

c. *Blocking*

Blocking merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* merupakan teknik yang sulit untuk dilakukan. Namun keberhasilan dalam melakukan *block* memiliki presentase yang lebih kecil karena bola yang akan di *block* dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh tinggi lompatan dan jangkauan tangan terhadap bola yang dipukul oleh lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan aktif dan pasif dimana pergerakan aktif adalah saat melakukan *block* tangan digerakan ke kanan maupun ke kiri, sedangkan pergerakan pasif adalah saat melakukan *block* hanya dijulurkan ke atas tanpa ada pergerakan. *Blocking* dapat dilakukan oleh satu pemain, dua pemain maupun tiga pemain (Nuril Ahmadi, 2007: 30).

d. *Smash*

Smash merupakan pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan (M. Yunus, 1999: 108). Menurut Pranatahadi (2007: 31) *smash* adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan, sehingga bola bergerak melewati atas jaring atau net sehingga mengakibatkan pihak lawan sulit mengembalikan. Pukulan *smash* juga sering disebut juga *spike*, dimana merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim.

Dari sekian banyak teknik dasar yang ada, *smash* merupakan teknik yang selalu digunakan untuk menyerang dan menghasilkan angka serta meraih kemenangan. Karena permainan bola voli merupakan permainan cepat maka teknik menyerang lebih dominan dibandingkan dengan teknik bertahan.

Beberapa faktor lain yang mempengaruhi dalam permainan bola voli adalah aspek biologis yang terdiri atas potensi atau kemampuan dasar tubuh, fungsi organ tubuh, postur tubuh dan struktur tubuh serta gizi, dan aspek psikologis, intelektual atau kecerdasan, motivasi, kepribadian, serta koordinasi kerja otot dan saraf. Sedangkan faktor pendukung *smash* yaitu pemberian bola pada *smash* yang bersangkutan serta *block*. *Block*

merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Pada posisi empat dan dua serangan pada umumnya dilakukan bola-bola tinggi, efektif menghasilkan angka. Umpan bola tinggi membentuk daerah sasaran yang lebih luas sehingga memudahkan *smasher* untuk menempatkan bola ke daerah sasaran yang diinginkan. Sedangkan pada posisi tiga serangan yang dilakukan dengan bola-bola sedang dan pendek lebih efektif menghasilkan angka karena pola serangan menjadi lebih cepat dan mempersulit lawan untuk melakukanantisipasi datangnya bola.

Smash dapat dilakukan dari semua posisi. Posisi empat, tiga, dan dua, posisi ini yang sering dipergunakan untuk menyerang. Dari ketiga posisi tersebut seorang pelatih atau guru harus memperhatikan tingkat kesulitan dan posisi yang paling efektif untuk menghasilkan angka sehingga mampu menyusun tim berdasarkan tipe-tipe pemain secara tepat. Tipe-tipe pemain dalam permainan bola voli itu antara lain tipe pemain penyerang, tipe pemain bertahan, tipe pemain pengumpan, tipe pemain serba bisa.

Beberapa faktor yang menentukan keberhasilan seseorang dalam melakukan *smash* adalah timing atau ketepatan, meliputi:

- a. Ketepatan saat melakukan awalan,
- b. Ketepatan saat meloncat,

c. Ketepatan saat memukul bola.

3. Ketepatan *Smash*

a. Pengertian Ketepatan

Menurut Suharno (1981: 32), “ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan suatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuannya”. Dengan kata lain bahwa ketepatan adalah kesesuaian antara kehendak (yang diinginkan) dan kenyataan (hasil) yang diperoleh terhadap sasaran (tujuan) tertentu. Ketepatan merupakan faktor yang diperlukan seseorang untuk mencapai target yang diinginkan. Ketepatan berhubungan dengan keinginan seseorang untuk memberi arah kepada sasaran dengan maksud dan tujuan tertentu.

Selain gerakan-gerakan yang dilakukan untuk mencapai sasaran, ketepatan juga diartikan sebagai ketepatan jalannya suatu gerakan atau rangkaian gerak untuk mencapai hasil yang dicapai. Suharno (1981: 32) menyatakan bahwa manfaat ketepatan dalam permainan bola voli antara lain meningkatkan prestasi atlet, gerakan anak latih dapat efektif dan efisien, mencegah terjadinya cedera, mempermudah menguasai teknik dan taktik.

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketepatan

Ketepatan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri subyek sehingga dapat dikontrol oleh

subyek. Faktor eksternal dipengaruhi dari luar subyek, dan tidak dapat dikontrol oleh dari subyek.

Menurut Suharno (1981: 32), faktor-faktor penentu baik tidaknya ketepatan (*accuracy*) adalah:

- a) Koordinasi tinggi,
- b) Besar kecilnya sasaran
- c) Ketajaman indera dan pengaturan syaraf,
- d) Jauh dekatnya sasaran,
- e) Penguasaan teknik yang benar akan mempunyai sumbangan baik terhadap ketepatan mengarahkan gerakan,
- f) Cepat lambatnya gerakan
- g) Feeling dan Ketelitian, dan
- h) Kuat lemahnya suatu gerakan.

Dari uraian diatas dapat digolongkan antara faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain koordinasi ketajaman indera, penguasaan teknik, cepat lambatnya gerakan, *feeling* dan ketelitian, serta kuat lemahnya suatu gerakan. Faktor internal dipengaruhi oleh keadaan subyek. Sedangkan faktor eksternal antara lain besar kecilnya sasaran dan jauh dekatnya jarak sasaran. Selanjutnya Sukadiyanto (2002: 102-104)

mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketepatan, antara lain: tingkat kesulitan, pengalaman, ketrampilan sebelumnya, jenis ketrampilan, perasaan, dan kemampuan mengantisipasi gerak. Berdasarkan

uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor- faktor yang menentukan ketepatan adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri

seseorang (eksternal). Faktor internal antara lain ketrampilan (koordinasi, kuat lemah gerakan, cepat lambatnya gerakan, penguasaan teknik, kemampuan mengantisipasi gerak), dan perasaan (*feeling*, ketelitian, ketajaman indera). Sedangkan faktor eksternal antara lain tingkat kesulitan (besar kecilnya sasaran, jarak), dan keadaan lingkungan.

Agar seseorang memiliki ketepatan (*accuracy*) yang baik maka perlu diberikan latihan-latihan tertentu. Suharno (1981: 32), menyatakan bahwa latihan ketepatan mempunyai ciri-ciri, antara lain harus ada target tertentu untuk sasaran gerak, kecermatan/ketelitian gerak sangat menonjol kelihatan dalam gerak (ketenangan), waktu dan frekuensi gerak tertentu sesuai dengan peraturan, adanya sesuatu penilaian dalam target dan latihan mengarahkan gerakan secara teratur dan terarah.

Suharno (1981: 33) memberikan contoh-contoh latihan ketepatan dalam permainan bola voli seperti berikut:

- a) Latihan servis dengan mengarahkan bola ke sasaran 2 m x 9 m bagian belakang lapangan servis bola voli,
- b) Latihan umpan dengan usaha untuk memasukan bola ke keranjang atau ring basket yang telah ditentukan jarak dan tingginya,
- c) *Smash* bola ke arah sasaran tertentu dengan bentuk bujur sangkar panjang 2 m di daerah tepi belakang garis serang lapangan bola voli.

Dalam kaitannya dengan ketepatan ada masalah-masalah yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a) Faktor kecermatan dan ketelitian merupakan unsur dasar untuk peningkatan ketepatan,
- b) Melatih koodinasi berarti meningkatkan sumbangannya terhadap mutu ketepatan.
- c) Cara melatih suatu hasil teknik, unsur ketepatan perlu didahulukan daripada kecepatan dan kekuatan gerakan teknik itu.
- d) Sikap ketenangan, kesabaran, dan konsentrasi merupakan modal mental untuk mencapai ketepatan tinggi.

Ketepatan merupakan kemampuan untuk mengarahkan sesuatu kepada obyek sesuai dengan kehendak atau keinginan dengan tujuan-tujuan tertentu. Mengenai tepat sasaran yang dimaksud adalah bagaimana seseorang *smasher* mampu memukul bola mengarah pada sasaran yang ditentukan dalam permainan bola voli. Jadi, ketepatan adalah gerakan lanjutan yang dilakukan seorang pemain bola voli dalam mengendalikan gerakan-gerakan atau teknik tertentu.

Ketepatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan (jumlah skor yang diperoleh) dalam melakukan *smash* sebanyak 6 kali setiap pemain yang dilakukan sesuai peraturan permainan. *Smash* dilakukan oleh *smasher* digaris serang dengan petugas sebagai pengumpan.

4. Kinerja *Smash*

Kinerja *Smash* menurut Basri dan Rivai (2005: 309) adalah kesediaan seseorang atau kelompok orang untuk melakukan sesuatu kegiatan dan menyempurnakannya sesuai dengan tanggung jawab dengan hasil seperti yang diharapkan. Kemudian menurut Ambar Teguh Sulistiyani dan Rosidah (2003: 223) “Kinerja seseorang merupakan kombinasi dari kemampuan, usaha, dan kesempatan yang dinilai dari hasil kerjanya”. Kinerja merupakan suatu hasil kerja yang dicapai seseorang dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya yang didasarkan atas kecakapan, pengalaman, dan kesungguhan serta waktu

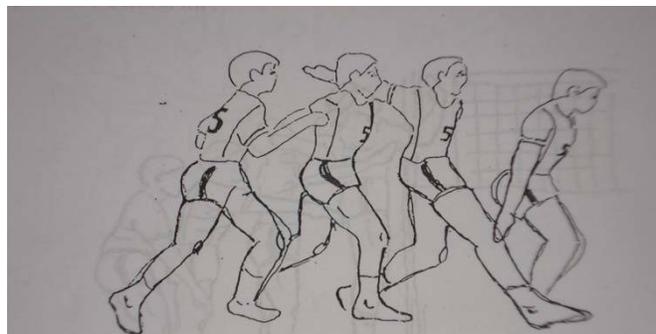
Kinerja merupakan suatu kondisi yang harus diketahui dan dikonfirmasi kepada pihak tertentu untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil tertentu. Berdasarkan pengertian kinerja diatas, maka kinerja *smash* dapat diartikan sebagai hasil pelaksanaan *smash* berdasarkan kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang atlet dalam melakukan *smash* yang dinilai sesuai dengan kombinasi dan kemampuan gerakannya. Beutelstahl (1989: 23) membagi tahapan *smash* menjadi empat tahap, yaitu:

- a. Tahap pertama: *Run up* (lari menghampiri)
- b. Tahap kedua: *Take off* (lepas landas)
- c. Tahap ketiga: *Hit* (memukul saat melayang diudara)
- d. Tahap keempat: *Landing* (mendarat)

Dari tahap-tahap tersebut dapat diartikan bahwa dalam melakukan *smash* terdapat beberapa tahap yaitu awalan, saat melompat, saat memukul bola, dan saat mendarat. Uraian lebih jelas tahap-tahap tersebut ada dibawah ini (M. Yunus 1992: 11-15)

a. Tahap Awalan

Awalan tergantung dari lintasan bola umpan, kira-kira 2,5 sampai 4 meter dari jatuhnya bola. Langkah terakhir paling menentukan pada waktu mulai meloncat sehingga smasher harus memperhatikan baik-baik posisi kaki yang akan meloncat dan berada di tanah lebih dahulu, kaki lain menyusul di sebelahnya. Arah yang diambil harus diatur sedemikian rupa, sehingga atlet akan berada di belakang bola pada saat akan meloncat. Tubuh saat itu berada pada posisi menghadap net. Kedua lengan yang menjulur ke depan diayunkan ke belakang dan ke atas sesudah langkah pertama, kemudian diayunkan ke depan sehingga pada saat meloncat kedua lengan itu tergantung ke bawah di depan tubuh atlet.



Gambar 1. Tahap awalan dalam *smash*

Sumber: M. Yunus (1992: 112)

b. Tahap Meloncat

Untuk memukul *right hand* langkahkan kaki kiri ke depan dengan langkah biasa kemudian diikuti kaki kanan yang panjang, diikuti dengan segera oleh kaki kiri yang diletakkan samping kaki kanan (untuk pemukul *left hand* sebaliknya). Langkah pada waktu meloncat harus berlangsung dengan lancar tanpa terputus-putus. Pada waktu meloncat kedua lengan yang menjulur digerakkan ke atas. Tubuh diteruskan, kaki yang digunakan untuk meloncat yang memberikan kekuatan pada saat meloncat. Lengan yang dipakai untuk memukul serta sisi badan diputar sedikit sehingga menjauhi bola, punggung agak membungkuk dan lengan yang lain tetap dipertahankan setinggi kepala yang berguna untuk mengatur keseimbangan secara keseluruhan.

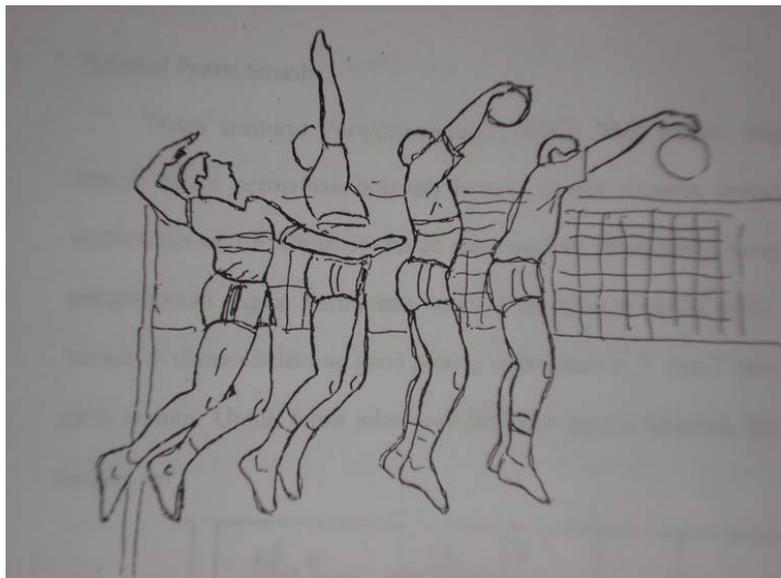


Gambar 2. Tahap meloncat dalam *smash*

Sumber: M.Yunus (1992:113)

c. Tahap saat Memukul Bola

Dalam gerakan memukul dapat disesuaikan dengan jenis *smash* yang ada. Gerakan memukul hasilnya akan lebih baik hasilnya apabila menggunakan lecutan tangan, lengan, dan membungkukkan badan. Suharno (1982: 34) menyatakan setelah *smasher* berada di udara dan lengan sudah terangkat keatas dilanjutkan gerakan memukul bola dan hasil pukulannya akan lebih sempurna apabila *smasher* menggunakan lecutan tangan, lengan, dan membungkukkan badan merupakan kesatuan gerak yang harmonis.



u

Gambar 3. Tahap memukul bola dalam smash

Sumber: M. Yunus (1992: 113)

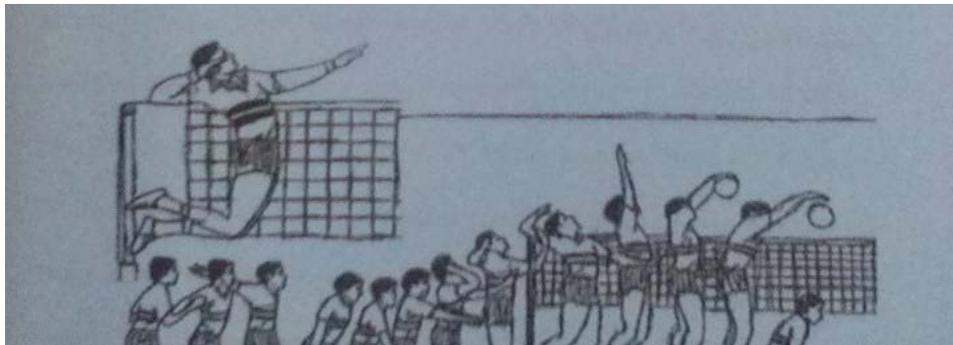
d. Tahap Mendarat

Cara mendarat dalam setiap *smash* sama yaitu pada saat tubuh bagian atas membungkuk ke depan, kaki diarahkan ke depan untuk mempertahankan keseimbangan. Atlet mendarat pada kedua kakinya dengan sedikit ditekuk.



Gambar 4. Tahap mendarat dalam *smash*
Sumber: M. Yunus (1992: 114)

Teknik *smash* digunakan sebagai senjata untuk menyerang dan mengumpulkan angka dalam permainan bola voli. Mengingat pentingnya hal tersebut maka pelaksanaan teknik *smash* dalam pertandingan harus efektif. Dalam melakukan smash terdapat beberapa tahap yaitu awalan, saat melompat, saat memukul bola, dan saat mendarat.



Gambar 5. *Smash* normal
Sumber: M. Yunus (1992: 114)

5. *Target Games* dalam *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Teaching Games for Understanding(TGfU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Mitchell, Oslin dan Griffin (2003) menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan

berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi bentuk permainan, yaitu:

- a. *Target games*(permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik.
- b. *Net/wallgames* (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.
- c. *Striking/fieldinggames* (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.
- d. *Invasion games*(permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.

Target games adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Mitchell, Oslin dan Griffin (2003: 21) menjelaskan “*in target games, players score by throwing or striking a ball to a target*”. *Target games* merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan,

fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan sasarannya. Misalnya, permainan bola basket, sepak bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam.

Bentuk *target games* yang dapat dilakukan dalam permainan bola voli adalah dengan melakukan *smash* yang akurat ke sasaran atau target yang dapat mematikan lawan sehingga mendapatkan nilai atau poin.

Dalam *target games* siswa didorong mengembangkan kesadaran taktis dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat bersamaan siswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak menganggap dirinya mampu serta akan membuat seorang mahasiswa merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya. Perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru, yang segera tampak dalam perilaku nyata maupun tersembunyi. Proses belajar dapat berlangsung bila disertai kesadaran dan intensitas kemauan dari individu yang belajar. Sikap dan perbuatan yang ditujukan dalam kemandirian merupakan kebutuhan

dasar dari setiap individu untuk mengaktualisasikan potensi dan kemampuan diri.

Pembelajaran pendidikan jasmani melalui *target games* yang dilakukan, harus bisa mendorong mahasiswa untuk memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalam pembelajaran tersebut. Nilai yang diharapkan muncul adalah:

a. Kemandirian sikap

Manusia pada waktu dilahirkan belum membawa sikap tertentu terhadap suatu obyek. Dengan demikian sikap itu terbentuk dalam perkembangan individu yang bersangkutan dan perkembangan individu bisa melalui interaksi sosial.

b. Kemandirian belajar

Suatu keadaan yang memungkinkan seseorang mengatur dan mengarahkan diri sendiri sesuai tingkat perkembangannya. Kemandirian belajar siswa akan dapat mengembangkan nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam hal sebagai berikut: (a) membuat keputusan yang bertanggung jawab, (b) menentukan aktivitas belajar sesuai keinginan sendiri, (c) membuat pengertian sesuai pemahaman, (d) menyadari tentang kenapa dan bagaimana memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Kemandirian belajar akan tumbuh apabila pada diri seseorang memiliki pemahaman yang positif terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi.

c. Pembentukan karakter

Pendidikan Jasmani (penjas) merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak agar mereka dapat belajar bergerak dan belajar melalui gerak serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani.

d. Pembentukan kepribadian

Merupakan sifat dan tingkah laku khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain; integrasi karakteristik dari struktur-struktur, pola tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang, segala sesuatu mengenai diri seseorang sebagaimana diketahui oleh oranglain.

Target games perlu dikemas dalam bentuk permainan. Permainan dapat dimaknai dengan dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menangkalah. Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

6. Hakikat Penjaskes

Menurut Andun Sudijandoko jurnal pendidikan Indonesia volume 7 (2010: 03), bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Menurut Bucher dalam Soni Nopembri majalah ilmiah olahraga FIK UNY volume 11 (2005: 33), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib disekolah termasuk SMP, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, moral (Depdiknas, 2006: 1)

Pendapat senada dikemukakan oleh Helmy Firmansyah (2009: 04), bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Masih menurut Helmy Firmansyah (2009: 06), secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib disekolah, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

7. Karakteristik Siswa SMP

Menurut Sukintaka (1991: 45) anak tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kira-kira berusia antara 13-15 tahun dan mempunyai karakteristik:

a. Jasmani

- 1) Laki-laki atau putri ada pertumbuhan memanjang
- 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik
- 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering dilihat.
- 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi tidak terbatas.
- 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
- 6) Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat.
- 7) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik daripada putri.
- 8) Kesiapan dan kematangan untuk ketrampilan bermain menjadi lebih baik.

b. Psikis atau mental

- 1) Banyak mengeluarkan energi atau fantasinya.
- 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.
- 3) Mudah gelisah karena keadaan yang remeh.

c. Sosial

- 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya
- 2) Mengetahui moral dan etik dari kebudayaannya.
- 3) Persekawanannya yang semakin berkembang.

Masa muda merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Masa

remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak. Tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya dia belum dapat dikatakan sebagai dewasa.

Masa remaja merupakan masa untuk mencari identitas diri. Individu ingin mendapat pengakuan tentang apa yang dapat dia hasilkan bagi orang lain. Apabila individu berhasil dalam melakukan ini maka akan diperoleh suatu kondisi yang disebut dengan istilah *identity reputation* (memperoleh identitas). Apabila mengalami kegagalan, akan mengalami *identity diffusion* (kekaburan identitas). Masa remaja termasuk masa yang menentukan karena pada masa ini anak-anak mengalami perubahan yang cukup banyak terhadap psikis dan fisiknya. Fase-fase masa remaja (pubertas) menurut Monks (2004: 34) yaitu umur antara 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Karakteristik anak remaja bisa dilihat dalam beberapa aspek, yaitu dari pertumbuhan fisik maupun pertumbuhan seksual, cara berfikir kualitas, emosi yang meluap-luap, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan kepribadian.

8. Hubungan Ketepatan atau Akurasi dengan Permainan Target

Ketepatan berhubungan dengan keinginan seseorang untuk memberi arah kepada sasaran dengan maksud dan tujuan tertentu. Seperti dari pendapat para ahli sebelumnya tentang hakikat ketepatan. Ketepatan tidaklah tercipta dalam tubuh manusia melainkan ketepatan dibentuk dari

diri manusia. Dalam konsep ini adalah latihan yang berperan dalam peningkatan ketepatan *smash*. Latihan peningkatan ketepatan adalah jenis latihan melalui kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran dengan maksud untuk peningkatan ketepatan tersebut.

Permainan target (*target games*) adalah suatu aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Permainan target dalam penelitian ini memiliki unsur dan karakteristik yang dapat memberikan pengaruh dalam upaya peningkatan ketepatan *smash*. Gerakan *smash* yang dilakukan dan selalu diarahkan ke sasaran target yang telah disediakan dengan jarak maupun ukuran target yang berbeda-beda secara berulang-ulang sehingga dalam permainan target ini terdapat unsur-unsur latihan peningkatan ketepatan.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sangat diperlukan guna mendukung kajian teoritis yang telah digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir, adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang diteliti oleh Yonex Frasto Wibowo (2013) dengan judul “Pengaruh Bermain Lempar *Shuttlecock* Terhadap Kemampuan *Smash* Putra Usia 11-15 Tahun di Sekolah Bulutangkis Garuda Jaya Purworejo. Analisis data menggunakan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa: ada pengaruh yang signifikan bermain lempar

shuttlecock terhadap kemampuan *smash* siswa putra 11-15 tahun di Sekolah Bulutangkis Garuda Jaya Purworejo, dengan nilai t hitung $14.130 > t$ tabel 2.09 dan nilai signifikan $0.000 < 0,05$, dengan kenaikan presentase sebesar 92.69%, sehingga H_a diterima.

2. Penelitian yang diteliti oleh Nindy Eka Wahyuningtyas (2014) Pengaruh Permainan Target (*Target Games*) Terhadap Peningkatan Ketepatan Pukulan *Smash* Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Pangudi Luhur Yogyakarta. Teknik analisis data menggunakan uji t dan sebelumnya telah diuji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai t hitung 13,534 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$. Nilai rerata hasil pukulan *smash* awal atau *pretest* sebesar 29,35 sedangkan ketepatan *posttest* naik menjadi 33,90.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori diatas maka dapat dijadikan suatu kerangka berpikir, dalam permainan bola voli yang gerakannya dilakukan dengan cepat, tepat dan dalam situasi yang bervariasi maka dari itu dibutuhkan ketepatan *smash* yang baik agar dapat mendukung permainan performa saat bermain. *Smash* sering dianggap senjata utama untuk mematikan permainan lawan pada permainan bola voli. *Smash* merupakan sebuah pukulan yang keras dan tajam yang diarahkan ke daerah permainan lawan yang sulit untuk dijangkau. Dari uraian diatas permainan target (*target games*) dianggap tepat untuk diterapkan dalam proses

pembelajaran meningkatkan keterampilan bermain bola voli khususnya pada akurasi *smash*.

Selain itu model bermain dianggap tepat untuk usia SMP dengan asumsi bahwa, melalui bermain secara tidak sadar terdapat unsur menyenangkan, mudah, menarik, sederhana, tidak membosankan, dan dilakukan secara sukarela oleh peserta didik. Sehingga peserta didik akan merasa bebas dan leluasa dalam proses pembelajaran, namun tetap dalam pengawasan. Proses pembelajaran yang diberikan secara maksimal akan meningkatkan sesuatu yang dipelajari, dalam hal ini merupakan kemampuan akurasi *smash*. Dari uraian diatas diharapkan, peserta didik akan semakin baik akurasi *smash*nya agar lebih menguntungkan bagi dirinya dan semakin baik pula kemampuannya dalam bermain bola voli terutama saat menyerang dan mematikan permainan dari lawan.

D. Hipotesis

Suharsimi Arikunto (2006: 67) menyatakan hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan di atas, maka disusun hipotesis adalah ada peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan Sleman

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan dua siklus dengan empat kali pertemuan, dengan alasan karena materi yang ditingkatkan kemampuan dan keterampilan maka memerlukan waktu yang cukup untuk mencapai hasil yang optimal dan apabila dipandang masih kurang bisa dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas atau luar kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2008: 3)

Tindakan tersebut diberikan oleh guru (peneliti) secara berkolaborasi dengan guru penjasorkes sekolahan yang lain dengan arahan dari guru (peneliti) permasalahan yang dilakukan siswa untuk memperoleh tindakan dalam upaya peningkatan kemampuan akurasi *smash* dengan metode *target games*.

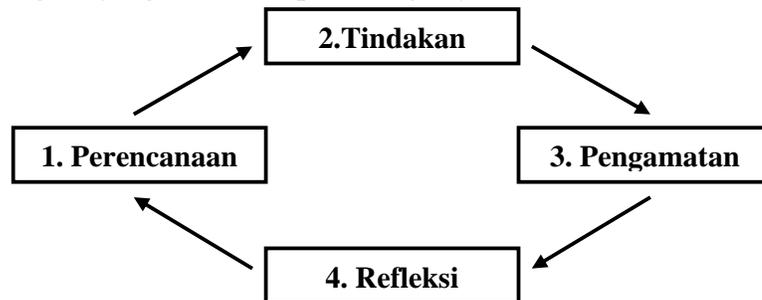
2. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas ini adalah desain yang dikembangkan oleh Kurt Lewin yang ide awalnya dikembangkan menjadi desain penelitian tindakan yaitu menggunakan empat elemen dari

penelitian yang dikembangkan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan secara tali temali dari keempat elemen ini dipandang sebagai siklus (Pardjiono, 2007: 211).

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan yang berisi rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan akurasi *smash* dengan metode permainan target (*target games*).
- b. Tindakan yang berisi kegiatan yang dilakukan peneliti sebagai upaya peningkatan kemampuan *smash* dalam bola voli.
- c. Observasi pengamatan atas perubahan tindakan baik peningkatan maupun kekurangan pada tindakan yang dilakukan siswa maupun guru.
- d. Refleksi peneliti mengkaji, melihat, menelaah atas hasil perubahan dan kekurangan dari tindakan yang dilakukan untuk menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh selanjutnya.



Gambar 6. Model Penelitian dari Kurt Lewin

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 4 Kalasan, Jongkangan, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan setiap minggunya 1x pertemuan, selama kurang lebih 2 jam, dilakukan dilapangan bola voli SMP N 4 Kalasan.

C. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP N 4 Kalasan yang berjumlah 31 siswa, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Dalam penelitian ini dibantu oleh seorang guru penjas disekolah tersebut sebagai perencana, tindakan, pengamatan, diskusi menyimpulkan, dan menentukan langkah-langkah refleksi pada pertemuan berikutnya atau lanjutan siklus bila diperlukan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Peneliti bertindak sebagai guru yang melakukan tindakan kelas, juga secara langsung mengumpulkan data dan catatan dikelas sampai terungkap makna perilaku dan berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan akurasi *smash* dalam permainan bola voli.

Sesuai dengan jenis dan sifat data yang dikumpulkan maka dalam penelitian ini dipergunakan teknik pengumpulan data yang berupa observasi

partisipatif pasif, artinya peneliti ada ditempat kegiatan siswa yang diamati tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, demikian menurut Suharsimi Arikunto (2013: 262). Tes kemampuan ketepatan atau akurasi *smash* bola voli yang digunakan adalah tes keterampilan bola voli usia 13-15 tahun (Depdiknas, 1999: 15). Dalam tes keterampilan bola voli usia 13-15 tahun ini perlu disiapkan dan tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

1. *Smash*

a. Tujuan

Untuk mengukur akurasi dan keterampilan melakukan *smash*.

b. Alat dan Perlengkapan

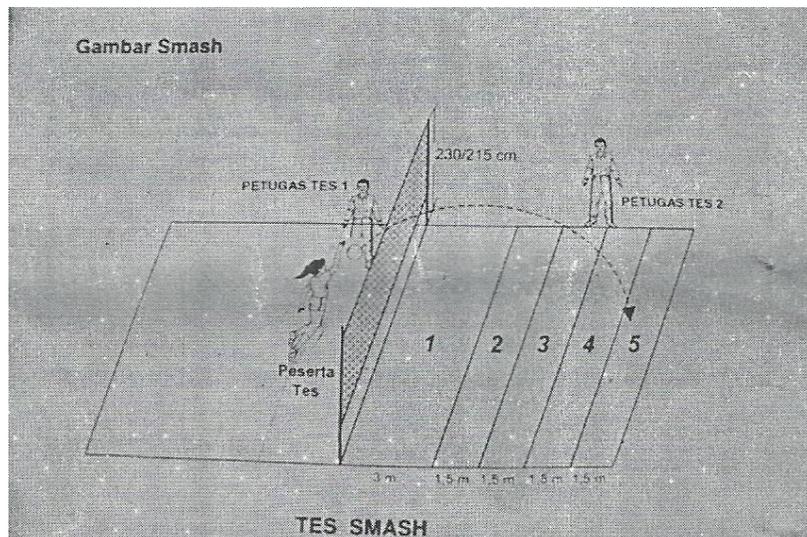
- 1) Tinggi net 2,30 m untuk putra dan 2,15 m untuk putri
- 2) Bola voli
- 3) Lapangan bola voli ukuran normal lengkap dengan tiang dan net, dan dibuat garis-garis yang membatasi sasaran nilai

c. Petugas tes

Petugas tes terdiri dari 2 orang yang masing-masing bertugas sebagai berikut:

- 1) Petugas tes I

- a) Berdiri didekat net
 - b) Sebagai pengumpan
- 2) Petugas tes II
- a) Berdiri tidak jauh dari area sasaran
 - b) Menghitung dan mencatat hasil tes
- d. Pelaksanaan tes
1. Peserta tes berdiri digaris serang, pengumpan berdiri ditengah dekat net dan melambungkan bola untuk *dismash* peserta tes.
 2. Pada saat bersamaan peserta tes melakukan *smash* sambil melompat dan mengarah pada sasaran yang paling tinggi.
 3. Melakukan *smash* sebanyak 6 kali.
 4. Apabila bola lambung tidak sempurna maka dapat diulang kembali.



Gambar 7. Instrumen Tes Kemampuan Akurasi *Smash*
 Sumber: Depdiknas (1999: 15)

Alat yang digunakan:

1. Bola voli
 2. Meteran
 3. Kapur
 4. Net
 5. Lapangan
 6. Formulir untuk menulis hasil
 7. Peluit
- e. Pencatatan hasil

Hasil yang dicatat berdasarkan jatuhnya bola pada setiap sasaran dengan benar sebanyak 6 kali.

Tabel 1. Nilai Butir-butir Tes

No	Laki-laki	Perempuan	Nilai
1.	> 22	> 21	5
2.	18 - 21	16 - 20	4
3.	12 - 17	10 - 15	3
4.	8 - 11	7 - 9	2
5.	< 7	< 6	1

Tabel 2. Norma Tes

No	Klasifikasi	Nilai	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Baik Sekali	22 - 55	22 - 25
2.	Baik	19 - 21	19 - 21
3.	Sedang	14 - 18	12 - 18
4.	Kurang	9 - 13	9 - 11
5.	Kurang Sekali	5 - 8	5 - 8

F. Teknik Analisis Data

Setelah data didapatkan di kelas kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti bersama pengamat merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran oleh guru (peneliti) dan peserta didik. Hasil data kualitatif catatan di kelas diolah menjadi kalimat-kalimat yang berarti dan dianalisis secara kualitatif. Analisis data menggunakan teknik secara urut dari cara mendapatkan data, penyajian data, penarikan pada hasil kesimpulan.

Pengumpulan data meliputi penyeleksian data melalui ringkasan, catatan, uraian, dan pengolahan data kedalam pola yang lebih terarah. Data-data yang terkumpul merupakan suatu analisis untuk memperjelas, menajamkan, memfokuskan, dan membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sehingga dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi.

G. Rencana Tindakan

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus selama dua kali pertemuan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observasi*), dan Refleksi (*reflecting*). Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dan guru penjasorkes sebagai perencana dan pengamat yang selalu membantu dalam langkah-langkah penelitian.

1. Tahap penelitian

- a. Peneliti bekerjasama dengan seorang guru penjasorkes dari sekolah lain untuk mengadakan musyawarah mendiskusikan, mengidentifikasi permasalahan dalam permainan bola voli SMP N 4 Kalasan Kabupaten

Sleman dalam peningkatan akurasi *smash* yang secara umum masih rendah, ragu-ragu dan kurang berhasil.

- b. Peneliti mohon bantuan guru penjasorkes untuk mengamati dan membantu proses dalam permainan bola voli, sedang peneliti bertindak sebagai guru yang diamati.
- c. Menetapkan materi latihan yaitu peningkatan kemampuan akurasi *smash* dalam permainan bola voli menggunakan metode *target games* dan peserta didik sebagai obyeknya.
- d. Menjelaskan kepada guru pengamat tentang pengertian dan tujuan penelitian yaitu upaya peningkatan kemampuan akurasi *smash* dalam permainan bola voli menggunakan metode *target games*.
- e. Menyusun dan menjelaskan lembar pengamatan untuk menilai perilaku peserta didik dan guru (peneliti) dalam proses pembelajaran.
- f. Membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan materi pokok permainan bola voli dengan menggunakan metode *target games*.
- g. Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan permainan target (*target games*).

2. Tindakan Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah guru yang ditugasi mengajar menyampaikan tujuan, tata cara pelaksanaan dan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian pada saat tatap muka pembelajaran penjasorkes, peneliti bertindak sebagai guru praktek, dan dibantu seorang guru penjasorkes dari sekolah lain yang menguasai

permainan bolavoli dari sekolah lain bertindak sebagai pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat oleh peneliti seperti yang tercantum dalam format observasi. Pengamat bertugas melakukan pengamatan terhadap perilaku aktivitas peserta didik. Setelah selesai guru mengajar, guru (peneliti) dan pengamat yang bertugas mengamati, mendiskusikan, hasil pengamatan yang telah dilakukan, hasil pengamatan yang telah dilakukan bersama. Kegiatan yang ingin dicapai adalah meningkatkan kemampuan akurasi *smash* dengan metode *target games*.

3. Observasi Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan tiga kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan masukan-masukan, kekurangan, kemajuan, dan kelebihan yang telah dicapai, serta masalah yang mungkin dihadapi dalam pembelajaran itu dengan jalan: pengamatan, wawancara, dan pengambilan pretes dan postes *smash* bola voli.

a. Pengamatan

Selama pelaksanaan peneliti mengamati terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Manfaat dari metode bermain dapat membangkitkan motivasi, antusias siswa dan semangat untuk mengikuti pembelajaran peningkatan kemampuan *smash*, sudah terlihat atau belum terlihat hasilnya. Maka selama proses pembelajaran berlangsung perilaku peserta didik tersebut

diamati oleh seorang guru. Ada empat aspek yang diamati atas perilaku yang ditampilkan siswa selama proses latihan berlangsung, yaitu : perhatian, antusiasme, aktif bergerak, dan kedisiplinan.

b. Wawancara

Dalam pelaksanaan tindakan juga dilakukan wawancara kepada para peserta didik mengenai proses pembelajaran yang baru dan sedang dilaksanakan, bagaimana tanggapan, reaksi dan tindakan para peserta didik? Tentang upaya peningkatan latihan bola voli melalui metode *target games*.

c. Tes

Setelah pelaksanaan tindakan, guru yang mengajar mengadakan tes untuk mengetahui peningkatan kemampuan *smash* yang telah diajarkan selama pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: (1) Mengumpulkan dan menganalisis data hasil pengamatan dan data dari catatan kegiatan lapangan, (2) Melakukan refleksi apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti latihan bola voli.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan yang dilihat pada perubahan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*smash*), siswa terlihat antusias senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, adanya rasa senang dalam diri siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ditandai dengan adanya peningkatan

tingkat kemampuan *smash* bola voli, dengan menggunakan metode *target games*. Yang bisa dilihat pada keberhasilan penelitian ini adalah 75% siswa memiliki kategori baik dan baik sekali.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman. Subyek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII SMP N 4 Kalasan yang berjumlah 31 siswa, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas tentang Meningkatkan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dilaksanakan dalam dua siklus. Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas sebagai berikut.

Tabel3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

No	Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu
1	I	2 Mei 2015	07.00 – 09.15
2	II	9 Mei 2015	07.00 – 09.15
3	II	23 Mei 2015	07.00 – 09.15
4	IV	30 Mei 2015	07.00 – 09.15

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideskripsikan sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini peneliti melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP disusun sebelum kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan materi yang akan disampaikan oleh guru yaitu materi tentang akurasi *smash* bola voli. Penyusunan RPP disesuaikan dengan langkah-langkah Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan, Olahraga, dan Rekreasi dengan metode *target games* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan akurasi *smash* bola voli.

2) Menyediakan Media Pembelajaran

Peneliti mempersiapkan media gambar gerakan teknik dasar dan peralatan serta perlengkapan pembelajaran. Media ini digunakan sebagai sarana pokok dalam melaksanakan pembelajaran *smash* bola voli melalui metode *target games*.

3) Menyiapkan Daftar Skala Penilaian Keterampilan Gerak Siswa

Lembar penilaian keterampilan gerak siswa disusun oleh peneliti berkolaborasi dengan guru disesuaikan dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Pemberian daftar penilaian keterampilan gerak pada setiap akhir siklus yang digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan materi *smash* bola voli.

b. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan siklus I dalam penelitian ini yang dideskripsikan sebagai berikut:

Pertemuan pertama pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Mei 2015 pukul 07.00 - 09.15 yang dideskripsikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Setelah siswa mempersiapkan diri di lapangan. Guru selanjutnya mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran kemudian melakukan apersepsi dengan mendeskripsikan teknik *smash* dalam bola voli. Setelah melakukan apersepsi dan tanya jawab, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa yaitu melakukan kegiatan *target games*. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan siswa yaitu Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dengan metode *target games*. Kemudian guru memberikan materi pemanasan dengan melakukan peregangan statis dan dinamis.

2) Kegiatan Inti

Mengamati, siswa diminta mengamati media pembelajaran berupa gambar langkah-langkah *smash* yang baik dan benar.

Menanya, guru memberikan kesempatan untuk siswa melakukan pertanyaan terkait dengan demonstrasi dan pengamatan yang telah dilakukan. Setelah itu guru menanyakan tentang manfaat permainan

bola voli terhadap kesehatan dan otot-otot yang dominan dalam permainan bola voli.

Mencoba, Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah yang sama banyak. Guru mengatur formasi barisan peserta didik. Siswa melakukan *smash* secara individual, berpasangan dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi.

Mengasosiasikan, menyajikan peragaan teknik dari peserta didik lain yang teknik dasar *smash* paling baik dan benar. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara titik perkenaan bola pada saat memukul bola dengan sasaran/target. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara permainan bola voli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh

Mengkomunikasikan, Permainan ini sudah menuju ke materi yang sesungguhnya. Lemparan bola menggunakan satu tangan sambil melompat dan melempar bola menuju sasaran target menggunakan lemparan *overhead* atau diatas kepala seperti gerakan *smash* pada bola voli. Sasaran menggunakan lapangan bola voli yang sudah diukur dan diberi angka sesuai hasil lemparan siswa.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin melakukan *stretching* yang dipimpin oleh peserta didik. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa

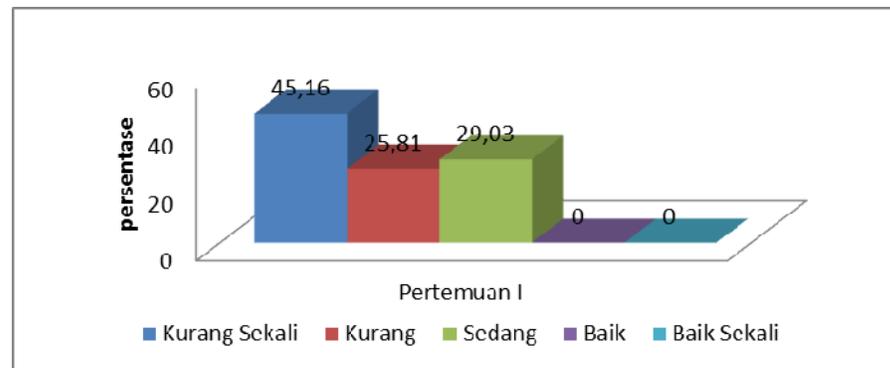
bertanya tentang kesulitann yang dialami. Guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Selain hasil observasi yang berupa aktivitas kegiatan siswa dan guru, peneliti akan memaparkan hasil belajar siswa berupa tingkat akurasi *smash* bola voli.

Tabel4. Analisis Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan I

No	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik Sekali	0	0,00
2.	Baik	0	0,00
3.	Sedang	9	29,03
4.	Kurang	8	25,81
5.	Kurang sekali	14	45,16
	Jumlah	31	100,00

Berdasarkan hasil pertemuan I tersebut,kategori baik sekali 0 siswa atau 0%, baik 0 siswa atau 0%, sedang 9 siswa atau 29.03%, kurang 8 siswa atau 25,81% dan kurang sekali 14 siswa atau 45,16%.Berikut diagram batang berdasarkan hasil kemampuan akurasi *smash* bola voli tersebut:



Gambar8. Diagram Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan I

Pertemuan Kedua pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Mei 2015 pukul 07.00 – 09.15 yang dideskripsikan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Setelah siswa mempersiapkan diri di lapangan. Guru selanjutnya mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran kemudian melakukan apersepsi dengan mendeskripsikan teknik *smash* dalam bola voli. Setelah melakukan apersepsi dan tanya jawab, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa yaitu melakukan kegiatan *target games*. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan siswa yaitu Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dengan metode *target games*. Kemudian guru memberikan materi pemanasan dengan melakukan peregangan statis dan dinamis kemudian dilanjutkan dengan permainan pemanasan Kegiatan Inti

Mengamati, siswa di minta mengamati penjelasan dan demonstrasi yang disampaikan setiap kelompok teknik dasar smash dalam permainan bola voli.

2) Kegiatan Inti

Mengamati, siswa diminta mengamati media pembelajaran berupa gambar langkah-langkah *smash* yang baik dan benar.

Menanya, guru memberikan kesempatan untuk siswa melakukan pertanyaan terkait dengan demonstrasi dan pengamatan yang telah dilakukan. Setelah itu guru menanyakan tentang manfaat permainan

bola voli terhadap kesehatan dan otot-otot yang dominan dalam permainan bola voli.

Mencoba, Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah yang sama banyak. Guru mengatur formasi barisan peserta didik. Siswa melakukan *smash* secara individual, berpasangan dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi.

Mengasosiasikan, menyajikan peragaan teknik dari peserta didik lain yang teknik dasar *smash* paling baik dan benar. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara titik perkenaan bola pada saat memukul bola dengan sasaran/target. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara permainan bola voli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh

Mengkomunikasikan, Permainan ini sudah menuju ke materi yang sesungguhnya. Lemparan bola menggunakan satu tangan sambil melompat dan melempar bola menuju sasaran target menggunakan lemparan *overhead* atau diatas kepala seperti gerakan *smash* pada bola voli. Sasaran menggunakan lapangan bola voli yang sudah diukur dan diberi angka sesuai hasil lemparan siswa.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan kegiatan permainan pendinginan dan melakukan *stretching* yang dipimpin oleh peserta didik. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesempatan

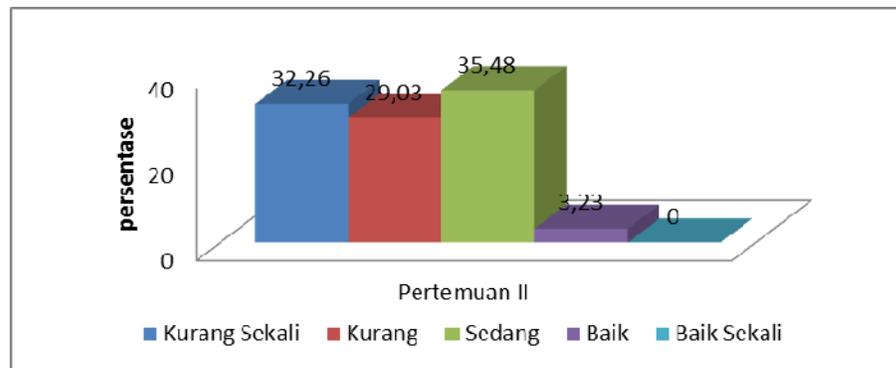
siswa bertanya tentang kesulitann yang dialami. Guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Selain hasil observasi yang berupa aktivitas kegiatan siswa dan guru, peneliti akan memaparkan hasil belajar siswa berupa tingkat akurasi *smash* bola voli.

Tabel5. Analisis Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan II

No	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik Sekali	0	0,00
2.	Baik	1	3,23
3.	Sedang	11	35,48
4.	Kurang	9	29,03
5.	Kurang sekali	10	32,26
	Jumlah	31	100,00

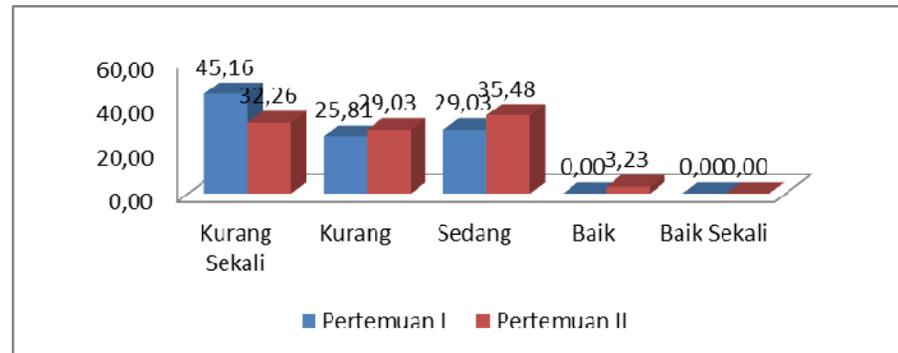
Berdasarkan hasil pertemuan II tersebut,kategori baik sekali 0 siswa atau 0%, baik 1 siswa atau 3,23%, sedang 11 siswa atau 35,48%, kurang 9 siswa atau 29,03% dan kurang sekali 10 siswa atau 32,26%.Berikut diagram batang berdasarkan hasil kemampuan akurasi *smash* bolavoli tersebut:



Gambar9. Diagram Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan II

Hasil tersebut maka dibandingkan antara pertemuan I dan pertemuan

II. Adapun perbandingannya sebagai berikut:



Gambar10. Perbandingan kekuntasan belajar pada Pertemuan I dan Pertemuan II

Berdasarkan hasil rerata yang diperoleh tersebut dapat dikatakan terjadi peningkatan 29,64% pada pertemuanII. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa mempunyai kategori baik sekali dan baik, sehingga perlu adanya tindakan lanjut pada siklus selanjutnya.

Selain data di atas penelitian ini disertai dengan kegiatan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan adanya kegiatan siswa yang aktif dan penyampaian materi ajar dengan maksimal. Pada saat berjalannya pembelajaran siswa kurang serius dalam melakukan pemanasan yang disebabkan belum variatifnya permainan pemanasan yang diberikan. Dalam kegiatan inti siswa terlihat belum mampu melakukan *smash* dengan baik. Sehingga guru perlu memberikan

pengemasan pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dilakukan oleh siswa.

Pengemasan materi ajar dan pengontrolan siswa pada saat pembelajaran menjadi hal yang penting bagi berhasilnya pembelajaran. Pengemasan pemanasan harus dikembangkan lagi agar siswa dapat tertarik untuk melakukan aktivitas pemanasan sebagai awal pengantar kegiatan inti. Dalam kegiatan inti guru belum maksimal dalam mengontrol siswa untuk melakukan permainan dan materi ajar dengan baik sesuai dengan tingkat kesulitan dan tahap-tahap pembelajaran.

c. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari kegiatan refleksi ini adalah untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi hambatan pada pelaksanaan siklus I. Hal ini dikarenakan pada siklus I masih belum mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal dengan ketuntasan minimal sebesar 75%. Akan tetapi, pada siklus I baru diperoleh 1 siswa berkategori baik sehingga harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Adapun hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Refleksi siklus I dan rencana perbaikan di siklus II

Refleksi Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus II
Siswa kurang aktif dalam kegiatan pemanasan	Permainan pemanasan harus dikembangkan lebih menarik.
Pemberian permainan belum maksimal diberikan.	Menambah waktu untuk permainan.

Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.	Menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan memberikan permainan pemanasan yang menarik.
---	--

2. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini peneliti melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP disusun sebelum kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan materi yang akan disampaikan oleh guru yaitu materi tentang akurasi *smash* bola voli. Penyusunan RPP disesuaikan dengan langkah-langkah Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dengan metode *target games* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan akurasi *smash* bola voli.

2) Menyediakan Media Pembelajaran

Peneliti mempersiapkan media gambar gerakan teknik dasar dan peralatan serta perlengkapan pembelajaran. Media ini digunakan sebagai sarana pokok dalam melaksanakan pembelajaran *smash* bola voli melalui metode *target games*.

3) Menyiapkan Daftar Skala Penilaian Keterampilan Gerak Siswa

Lembar penilaian keterampilan gerak siswa disusun oleh peneliti berkolaborasi dengan guru disesuaikan dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan. Pemberian daftar penilaian keterampilan gerak pada setiap akhir siklus yang digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan materi *smash* bola voli.

b. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan siklus I dalam penelitian ini yang dideskripsikan sebagai berikut:

Pertemuan pertama pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Mei 2015 pukul 07.00 – 09.15 yang dideskripsikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Setelah siswa mempersiapkan diri di lapangan. Guru selanjutnya mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran kemudian melakukan apersepsi dengan mendeskripsikan teknik *smash* dalam bola voli. Setelah melakukan apersepsi dan tanya jawab, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa yaitu melakukan kegiatan *target games*. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan siswa yaitu Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dengan metode *target games*. Kemudian guru memberikan materi pemanasan dengan melakukan peregangan statis, dinamis dan diberikan permainan pemanasan lempar target.

2) Kegiatan Inti

Mengamati, siswa di minta mengamati penjelasan dan demonstrasi yang disampaikan setiap kelompok teknik dasar *smash* dalam permainan bola voli.

Menanya, guru memberikan kesempatan untuk siswa melakukan pertanyaan terkait dengan demonstrasi dan pengamatan yang telah dilakukan. Setelah itu guru menanyakan tentang manfaat permainan bola voli terhadap kesehatan dan otot-otot yang dominan dalam permainan bola voli.

Mencoba, Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah yang sama banyak. Guru mengatur formasi barisan peserta didik. Siswa melakukan smash secara individual, berpasangan dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi.

Mengasosiasikan, menyajikan peragaan teknik dari peserta didik lain yang teknik dasar *smash* paling baik dan benar. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara titik perkenaan bola pada saat memukul bola dengan sasaran/target. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara permainan bola voli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh

Mengkomunikasikan, Permainan ini sudah menuju ke materi yang sesungguhnya. Lemparan bola menggunakan satu tangan sambil melompat dan melempar bola menuju sasaran target menggunakan lemparan *overhead* atau diatas kepala seperti gerakan *smash* pada bola

voli. Sasaran menggunakan lapangan bola voli yang sudah diukur dan diberi angka sesuai hasil lemparan siswa.

3) Kegiatan Akhir

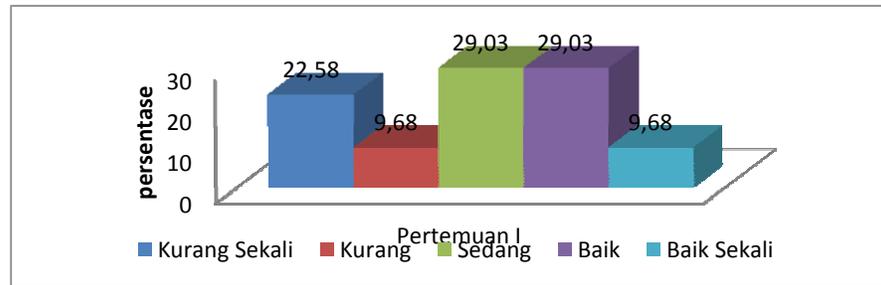
Pada kegiatan akhir guru memberikan kegiatan permainan pendinginan dan melakukan *stretching* yang dipimpin oleh peserta didik. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa bertanya tentang kesulitannya yang dialami. Guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Selain hasil observasi yang berupa aktivitas kegiatan siswa dan guru, peneliti akan memaparkan hasil belajar siswa berupa tingkat akurasi *smash* bola voli.

Tabel 7. Analisis Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan I

No	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik Sekali	3	9,68
2.	Baik	9	29,03
3.	Sedang	9	29,03
4.	Kurang	3	9,68
5.	Kurang sekali	7	22,58
	Jumlah	31	100,00

Berdasarkan hasil pertemuan I tersebut, kategori baik sekali 3 siswa atau 9,68%, baik 9 siswa atau 29,03%, sedang 9 siswa atau 29,03%, kurang 3 siswa atau 9,68% dan kurang sekali 7 siswa atau 22,58%. Berikut diagram batang berdasarkan hasil kemampuan akurasi *smash* bolavoli tersebut:



Gambar11. Diagram Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan I

Pertemuan Pertamapada siklus II ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 Mei 2015 pukul 07.00 – 09.15 yang dideskripsikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Setelah siswa mempersiapkan diri di lapangan. Guru selanjutnya mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran kemudian melakukan apersepsi dengan mendeskripsikan teknik *smash* dalam bola voli. Setelah melakukan apersepsi dan tanya jawab, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa yaitu melakukan kegiatan *target games*. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan siswa yaitu Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dengan metode *target games*. Kemudian guru memberikan materi pemanasan dengan melakukan peregangan statis dan dinamis dan diberikan permainan pemanasan lempar target..

2) Kegiatan Inti

Mengamati, siswa di minta mengamati penjelasan dan demonstrasi yang disampaikan setiap kelompok teknik dasar *smash* dalam permainan bola voli.

Menanya, guru memberikan kesempatan untuk siswa melakukan pertanyaan terkait dengan demonstrasi dan pengamatan yang telah dilakukan. Setelah itu guru menanyakan tentang manfaat permainan bola voli terhadap kesehatan dan otot-otot yang dominan dalam permainan bola voli.

Mencoba, Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah yang sama banyak. Guru mengatur formasi barisan peserta didik. Siswa melakukan smash secara individual, berpasangan dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi.

Mengasosiasikan, menyajikan peragaan teknik dari peserta didik lain yang teknik dasar *smash* paling baik dan benar. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara titik perkenaan bola pada saat memukul bola dengan sasaran/target. Siswa mencari dan menemukan hubungan antara permainan bola voli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh

Mengkomunikasikan, Permainan ini sudah menuju ke materi yang sesungguhnya. Lemparan bola menggunakan satu tangan sambil melompat dan melempar bola menuju sasaran target menggunakan lemparan overhead atau diatas kepala seperti gerakan smash pada bola

voli. Sasaran menggunakan lapangan bola voli yang sudah diukur dan diberi angka sesuai hasil lemparan siswa.

3) Kegiatan Akhir

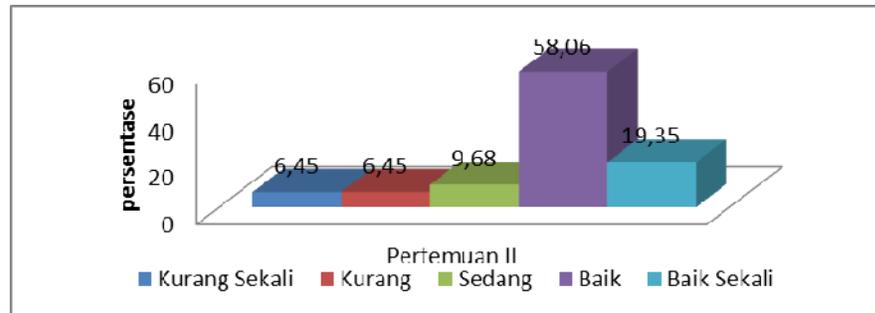
Pada kegiatan akhir guru memberikan kegiatan permainan pendinginan dan melakukan *stretching* yang dipimpin oleh peserta didik. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa bertanya tentang kesulitan yang dialami. Guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Selain hasil observasi yang berupa aktivitas kegiatan siswa dan guru, peneliti akan memaparkan hasil belajar siswa berupa tingkat akurasi *smash* bola voli.

Tabel8. Analisis Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan II

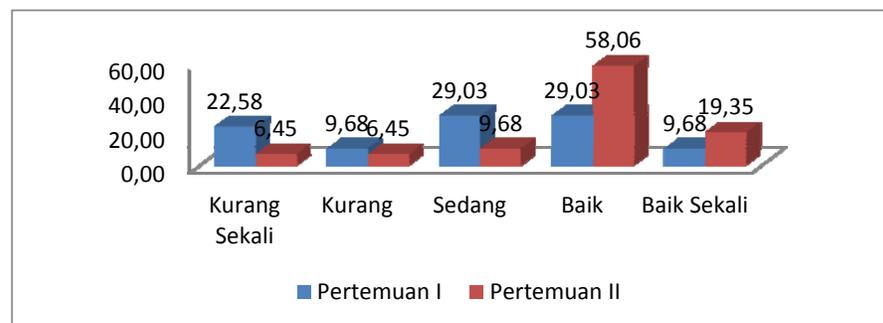
No	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik Sekali	6	19,35
2.	Baik	18	58,06
3.	Sedang	3	9,68
4.	Kurang	2	6,45
5.	Kurang sekali	2	6,45
	Jumlah	31	100,00

Berdasarkan hasil pertemuan II tersebut, kategori baik sekali 6 siswa atau 19,35%, baik 18 siswa atau 58.06%, sedang 3 siswa atau 9,68%, kurang 2 siswa atau 6,45% dan kurang sekali 2 siswa atau 6,45%. Berikut diagram batang berdasarkan hasil kemampuan akurasi *smash* bola voli tersebut:



Gambar12. Diagram Kemampuan Akurasi *Smash* Bola voli Pertemuan II

Hasil tersebut maka dibandingkan antara pertemuan I dan pertemuan II. Adapun perbandingannya sebagai berikut:



Gambar13. Perbandingan ketuntasan belajar pada pertemuan I dan pertemuan II

Berdasarkan hasil rerata yang diperoleh tersebut dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II ini telah terjadi peningkatan dengan ketuntasan siswa pada kategori baik dan baik sekali sebesar 24 siswa atau 77,42%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian siklus II telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa mempunyai kategori baik sekali dan baik, sehingga tidak perlu adanya tindakan lanjut pada siklus selanjutnya.

Selain data di atas penelitian ini disertai dengan kegiatan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan adanya kegiatan siswa yang aktif dan penyampaian materi ajar dengan maksimal. Pada saat berjalannya pembelajaran siswa sudah terlihat lebih aktif dalam melakukan pemanasan. Dalam kegiatan inti siswa terlihat telah mampu menguasai teknik *smash* yang baik melalui permainan target yang dikemas sedemikian rupa oleh guru sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi ajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru memiliki kategori baik dengan rerata 69. Hal ini bahwa guru telah mampu mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat melaksanakan setiap tahap dengan baik. Hal ini juga terbukti dengan baiknya partisipasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan guru partisipasi siswa dalam pembelajaran memiliki kategori baik dengan rerata 47,51, nilai maksimal 58 dan nilai minimal 37. Adapun rinciannya sebagai berikut:



Gambar14. Diagram Evaluasi Partisipasi Siswa

c. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari kegiatan refleksi ini adalah untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi hambatan pada pelaksanaan siklus I dan siklus II. Sehingga dapat diuraikan hal-hal yang dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Pada siklus II telah mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal dengan ketuntasan minimal sebesar 75%. sehingga tidak harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Adapun hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Refleksi siklus II

Refleksi Siklus II
Pemanasan harus dikemas dengan sebuah kegiatan menarik yang mengarah pada pembelajaran inti agar siswa dapat beradaptasi dengan materi yang akan disampaikan.
Meningkatkan motivasi belajar siswa akan membantu siswa dalam menguasai materi ajar yang akan disampaikan.
Harus adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa agar materi yang disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas meliputi 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus II tahap-tahap yang dilakukan merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data tes yang berupa tingkat kemampuan akurasi

smashbola voli dengan metode *target games*. Hasil dari kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan ketuntasan belajar siswa dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman.

Data yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan kategori ketuntasan belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil kemampuan akurasi *smash* bola voli. Pada siklus I dengan penerapan metode *target games* diperoleh hasil pertemuan I kategori baik sekali 0 siswa atau 0%, baik 0 siswa atau 0%, sedang 9 siswa atau 29,03%, kurang 8 siswa atau 25,81% dan kurang sekali 14 siswa atau 45,16%. Dan pertemuan II kategori baik sekali 0 siswa atau 0%, baik 1 siswa atau 3,23%, sedang 11 siswa atau 35,48%, kurang 9 siswa atau 29,03% dan kurang sekali 10 siswa atau 32,26%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I kategori baik sekali 3 siswa atau 9,68%, baik 9 siswa atau 29,03%, sedang 9 siswa atau 29,03%, kurang 3 siswa atau 9,68% dan kurang sekali 7 siswa atau 22,58%. Dan pertemuan II kategori baik sekali 6 siswa atau 19,35%, baik 18 siswa atau 58,06%, sedang 3 siswa atau 9,68%, kurang 2 siswa atau 6,45% dan kurang sekali 2 siswa atau 6,45%.

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan pengemasan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat kesulitan teknik dasar yang diajarkan akan mampu memberikan perubahan yang signifikan pada peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli. Hal ini mengingat pada dewasa ini sebagian besar guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode yang monoton dan kurang mengarah pada karakteristik materi yang akan disampaikan. Selain itu, guru harusnya mampu menjembatani

tingkat kesulitan materi ajar dengan memberikan metode dan pengemasan materi yang mudah diterima dan dipraktekkan oleh siswa.

Pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa yang mampu memberikan kesempatan bagi siswa mengenali dirinya seberapa jauh penguasaan teknik dasarnya dan memberikan kesempatan siswa untuk memperbaiki ini akan memberikan peluang siswa untuk lebih memiliki teknik dasar yang baik. Dengan memberikan metode belajar yang baik akan memudahkan guru menyampaikan teknik dasar yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Teknik smash merupakan teknik dasar bermain bolavoli yang paling sulit dilakukan oleh siswa. Sehingga perlu adanya kegiatan yang dikemas dengan metode yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut Mitchell, Oslin, dan Griffin (2003) menjelaskan bahwa permainan target (*target games*) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik. Pengemasan materi ajar akurasi smash pada bola voli dapat dilakukan dengan menggunakan metode target games. Di mana metode tersebut secara tepat mampu melatih teknik smash dengan memiliki akurasi yang baik. Situasi yang menyenangkan akan menumbuhkan motivasi belajar siswa yang menambah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Pemilihan metode yang tepat akan mampu memiliki kontribusi yang maksimal terhadap peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli

Tingkat kesulitan materi yang diajarkan juga akan mempengaruhi cepat lambatnya siswa dalam menguasai teknik tersebut sehingga guru harus mampu menjembatani keterbatasan tersebut. Disamping itu, lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini seperti kualitas sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Dengan memiliki sarana yang lengkap maka guru akan mudah untuk memberikan materi pembelajaran dengan mudah untuk memodifikasi permainan yang didukung oleh kelengkapan sarana dan metode mengajar.

Secara khusus metode *target games* merupakan metode menyampaikan materi ajar dengan permainan yang dirancang dengan memberikan target sehingga metode ini bertujuan untuk melatih teknik smash yang memiliki akurasi yang baik. Menurut M. Yunus (1992: 68) teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Sejalan dengan pendapat tersebut maka dapat dinyatakan bahwa dengan memberikan metode belajar yang tepat akan membantu siswa dalam menguasai teknik bermain yang baik. Dengan memiliki teknik bermain yang baik maka teknik tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam permainan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman mengalami peningkatan, yaitu dari Hasil tes siklus I dengan penerapan metode *target games* diperoleh hasil pertemuan I kategori baik sekali 0 siswa atau 0%, baik 0 siswa atau 0%, sedang 9 siswa atau 29,03%, kurang 8 siswa atau 25,81% dan kurang sekali 14 siswa atau 45,16%. Dan pertemuan II kategori baik sekali 0 siswa atau 0%, baik 1 siswa atau 3,23%, sedang 11 siswa atau 35,48%, kurang 9 siswa atau 29,03% dan kurang sekali 10 siswa atau 32,26%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I kategori baik sekali 3 siswa atau 9,68%, baik 9 siswa atau 29,03%, sedang 9 siswa atau 29,03%, kurang 3 siswa atau 9,68% dan kurang sekali 7 siswa atau 22,58%. Dan pertemuan II kategori baik sekali 6 siswa atau 19,35%, baik 18 siswa atau 58,06%, sedang 3 siswa atau 9,68%, kurang 2 siswa atau 6,45% dan kurang sekali 2 siswa atau 6,45%. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II secara klasikal telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 77,42% pada kategori baik dan baik sekali sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dengan diketahuinya peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII SMP N 4 Kalasan Sleman,

hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait utamanya bagi pelaku pendidikan jasmani, yaitu:

1. Hasil penelitian ini sebagai sarana mengevaluasi keberhasilan dalam pembelajaran yang mampu memperhatikan keaktifan dan hasil belajar siswa.
2. Peningkatkan ketuntasan belajar siswa melalui metode belajar akan memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai keterampilan yang diajarkan.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Peneliti berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti waktu istirahat, kondisi tubuh, faktor psikologis, dan sebagainya.
2. Peneliti sudah berusaha mengontrol kesungguhan tiap-tiap siswa dalam belajar.
3. Peneliti telah menilai hasil kemampuan akurasi *smash* tetapi belum melakukan penilaian proses pembelajaran sehingga penelitian selanjutnya akan menggunakan penilaian proses pembelajaran sebagai pertimbangan.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan akurasi *smash* bola voli dengan metode *target games* peserta didik kelas VII

SMP N 4 Kalasan Sleman, maka penulis dapat mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan masukan/pertimbangan:

1. Untuk guru, dalam proses pembelajaran sebaiknya harus mengemas pembelajaran yang mudah dimengerti, dipahami dan dipraktikkan oleh siswa agar peningkatan hasil belajar siswa dapat dimaksimalkan..
2. Perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran, modifikasi media dan pengemasan pembelajaran yang lebih beragam dalam setiap materi ajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar Teguh Sulistiyani & Rosidah. (2003). *Manajemen sumber Daya Manusia*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Andun Sudijandoko. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Volume 8 No.1). Hlm 1-5.
- Bachtiar, dkk. (2004). *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barbara L.V & Bonnie J.Ferguson. (1996). *Bolavoli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basri, A.F.M & Rivai, V. (2005). *Performance Appraisal*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dieter Beutelstahl. (1988). *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung: PT. Pioner Jaya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Jakarta*. Depdiknas.
- _____. (1999). *Petunjuk Tes Keterampilan Bola Voli Usia 13 - 15 Tahun*. Jakarta: Pusat Kesegaran Jasmani dan Kesegaaan.
- Engkos Kosasih. (1993). *Teknik dan Program Latihan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Helmy Firmansyah. (2009). *Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. Jurnal JPJI (No.3 Volume 2) Hlm 28-31.
- Mitchell, Stephan A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L. (2003). *Teaching Sport Concept and Skills a Tactical Games Approach*. Illinois: Human kinetics.
- Monks. (2004). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pusataka Utama.
- Pardjiono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lemlit UNY.
- Pranatahadi. (2007). *Pedoman Pelatihan Bola Voli Nasional*. Yogyakarta: FIK UNY.

- Soni Nopembri. (2005). *Majalah Ilmiah Olahraga. Volume 11, April 2005, TH. XI, No.1.* Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Suharno HP. (1982). *Dasar-dasar Permainan Bola Voli.* Yogyakarta: Diklat.
- _____. (1984). *Dasar-dasar Permainan Bola Voli.* Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- _____. (1981). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- _____. (1983). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- _____. (1985). *Teknik Permainan Bola Voli.* Bandung: Arkola.
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain Untuk PGSD Penjaskes.* Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Yunus Muhammad. (1992). *Olahraga Pilihan Bolavoli.* Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- _____. (1992). *Permainan Bola Besar,* Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin kesatuan bangsa kab. Sleman

	<p style="text-align: center;">PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id</p>
<p>SURAT IZIN Nomor : 070 / Bappeda / 1807 / 2015</p> <p style="text-align: center;">TENTANG PENELITIAN</p> <p style="text-align: center;">KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH</p>	
Dasar	: Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk	: Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman Nomor : 070/Kesbang/1774/2015 Hal : Rekomendasi Penelitian
	Tanggal : 29 April 2015
<p>MENGIZINKAN :</p>	
Kepada	:
Nama	: ARDHANA PURNAMA PUTRA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 11601244112
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo Yogyakarta
Alamat Rumah	: Prayan Srimulyo Piyungan Bantul
No. Telp / HP	: 085641517323
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENINGKATAN KEMAMPUAN AKURASI SMASH BOLA VOLI DENGAN METODE TARGET GAMES PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 4 KALASAN SLEMAN
Lokasi	: SMP N 4 Kalasan, Kalasan, Sleman
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 29 April 2015 s/d 29 Juli 2015
<p>Dengan ketentuan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.</i>2. <i>Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.</i>3. <i>Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.</i>4. <i>Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.</i>5. <i>Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.</i> <p>Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya. Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.</p>	
<p>Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 29 April 2015 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah</p>	
<p>Sekretaris u.b. Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan</p>	
	
<p>ERNY MARYATUN, S.IP, MT Pembina, IV/a NIP 19720411 199603 2 003</p>	
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bupati Sleman (sebagai laporan)2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman4. Camat Kalasan5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Kalasan6. Ka. SMP N 4 Kalasan, Kalasan, Sleman7. Dekan FIK - UNY8. Yang Bersangkutan	

Lampiran 2. Surat permohonan ijin penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 352/UN.34.16/PP/2015 28 April 2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian
Yth : Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa
Kab. Sleman

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

Nama : Ardhana Purnama Putra
NIM : 11601244112
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d Mei 2015
Tempat/obyek : SMP N 4 Kalasan
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Akurasi Smash Bola Voli Dengan Metode Target Games Peserta Didik Kelas VII SMP N 4 Kalasan

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

Dekan,

Drs Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :
1. Kepala Sekolah SMP N 4 Kalasan
2. Kaprodi. PJKR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa yb

Lampiran 3. Surat permohonan ijin

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada :
Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1
Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : ARDHANA PURWAMA RUTPA
Nomor Mahasiswa : 116024112
Program Studi : PKKR
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Akurasi Smash Bola Veli dengan Metode Target Games Peserta Didik Kelas VII SMP N 4 Kalsan

Pelaksanaan pengambilan data :
Bulan : April s/d Mei
Tempat / objek : SMP Negeri 4 Kalsan

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 28 April 2015

Yang mengajukan,
Ardhana Purwama Rutro
NIM. 116024112

Mengetahui :
Kaprodik-PPKR,
Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing,
Dr. Gunthar, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Lampiran 4. Surat izin kepala badan perencanaan pembangunan daerah

	<p style="text-align: center;">PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id</p>
<p>SURAT IZIN Nomor : 070 / Bappeda / 1807 / 2015</p> <p style="text-align: center;">TENTANG PENELITIAN</p> <p style="text-align: center;">KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH</p>	
Dasar	: Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk	: Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman Nomor : 070/Kesbang/1774/2015 Hal : Rekomendasi Penelitian
	Tanggal : 29 April 2015
<p>MENGIZINKAN :</p>	
Kepada	:
Nama	: ARDHANA PURNAMA PUTRA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 11601244112
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo Yogyakarta
Alamat Rumah	: Prayan Srimulyo Piyungan Bantul
No. Telp / HP	: 085641517323
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENINGKATAN KEMAMPUAN AKURASI SMASH BOLA VOLI DENGAN METODE TARGET GAMES PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 4 KALASAN SLEMAN
Lokasi	: SMP N 4 Kalasan, Kalasan, Sleman
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 29 April 2015 s/d 29 Juli 2015
<p>Dengan ketentuan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.</i>2. <i>Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.</i>3. <i>Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.</i>4. <i>Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.</i>5. <i>Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.</i> <p>Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya. Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.</p>	
<p>Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 29 April 2015 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah</p> <p>Sekretaris u.b. Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan</p>  <p>ERNY MARYATUN, S.IP, MT Pembina, IV/a NIP 19720411 199603 2 003</p>	
Tembusan :	
1. Bupati Sleman (sebagai laporan)	
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman	
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman	
4. Camat Kalasan	
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Kalasan	
6. Ka. SMP N 4 Kalasan, Kalasan, Sleman	
7. Dekan FIK - UNY	
8. Yang Bersangkutan	

Lampiran 5. Surat rekomendasi penelitian

1807



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 29 April 2015

Nomor : 070 /Kesbang/ *1774* /2015

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan FIK UNY
Nomor : 352/UN.34.16/PP/2015
Tanggal : 28 April 2015
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN AKURASI SMASH BOLA VOLI DENGAN METODE TARGET GAMES PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 4 KALASAN SLEMAN" kepada:

Nama : Ardhana Purnama Putra
Alamat Rumah : Prayan Srimulyo Piyungan Bantul
No. Telepon : 085641517323
Universitas / Fakultas : UNY / FIK
NIM : 11601244112
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Colombo Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMPN 4 Kalasan
Waktu : 29 April - 29 Juni 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa



Drs. ARDANI
Pembina Tingkat I, IV/b
NSP 19830511 199103 1 004

Lampiran 6. Surat pernyataan bersedia menyerahkan hasil penelitian

A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY / PRA PENELITIAN *)

B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL *)

*) Lingkari A atau B yang dipilih

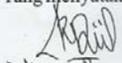
Nomor : 070/1007

Kepada Yth.
Ka. Bappeda Kabupaten Sleman

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	: ARDHANA PURNAMA PUTRA
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM	: 11601244112
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3)	: S1
4. Universitas/Akademi	: Universitas Jember Yogyakarta (UNJ)
5. Dosen Pembimbing	: Dr. Eunkye M. Pd
6. Alamat Rumah Peneliti	: Prayun, Srimelajo, Puyungon, Bantul
7. Nomor Telepon/HP	: 085611513523
8. Lokasi Penelitian/Survey	: 1. SMP N 4 Kalasan 2.
9. Judul Penelitian	: Peningkatan Kemampuan Akuisi Simpulan Bada Veli dengan Metode Target Camel Persegi Dikik Kekar VII SMP N 4 Kalasan

Selanjutnya saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.

Sleman, 29 April 2015
Yang menyatakan

Ardhano Purnama P
(nama terang)

Lampiran 7. Surat keterangan penelitian dari SMP N 4 Kalasan Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 4 KALASAN

Jongkangan Tamanmartani Kalasan Sleman 55571 Telp./Faks.(0274)6997875
Website : www.smpn4kalasan.sch.id Email : smpn4kalasan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/182

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 4 Kalasan Sleman menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ardhana Purnama Putra
NIM : 11601244112
Jur/Prodi : S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : Peningkatan Kemampuan Akurasi Smash Bola Voli
Dengan Metode Target Games Peserta Didik Kelas VII SMP
Negeri 4 Kalasan
Waktu Penelitian : April s.d. Mei 2015

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan Penelitian di SMP Negeri 4 Kalasan dalam rangka keperluan Tugas Akhir (Skripsi).

Demikian Surat Keterangan diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 12 Agustus 2015

Kepala SMP Negeri 4 Kalasan



CATUT HARYADI, S. Pd.

Pembina, IV/a

NIP. 19710405 199803 1 008

Lampiran 8. Expert Judgement RPP

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd.

NIP : 197209042001122001

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi saudara :

Nama : Ardhana Purnama Putra

NIM : 11601244112

Judul TAS : "Peningkatan Kemampuan Akurasi *Smash* Bola Voli dengan Metode *Target Games* Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan"

Telah memenuhi persyaratan sebagai RPP (Rencana Rancangan Pembelajaran) yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Yogyakarta, 5 Agustus 2018

Validator



Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 197209042001122001

Lampiran 9. Expert Judgement Lembar Evaluasi Terhadap Partisipasi Siswa dan Lembar Observasi Proses Pembelajaran *Smash* Bola Voli

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.,AIFO

NIP :197203 199903 1 002

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi saudara :

Nama : Ardhana Purnama Putra

NIM : 11601244112

Judul TAS : “Peningkatan Kemampuan Akurasi *Smash* Bola Voli dengan Metode *Target Games* Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan”

Telah memenuhi persyaratan sebagai lembar observasi proses pembelajaran penjasorkes materi *smash* dalam bola voli dan lembar evaluasi terhadap partisipasi siswa yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Yogyakarta, 20 - 08 - 2015

Validator



Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.,AIFO

NIP. 197203 199903 1 002

Lampiran 10. Lembar Evaluasi Terhadap Partisipasi Siswa

LEMBAR EVALUASI TERHADAP PARTISIPASI SISWA

Nama Peserta Didik : _____

Nomor Absen : _____

Kelas : _____

No	ASPEK-ASPEK YANG DIAMATI OLEH GURU	SKOR
I.	PENDAHULUAN	
1.	Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik sudah hadir dilapangan	1 2 3 4
2.	Peserta didik berbaris di lapangan dengan tenang dan tertib	1 2 3 4
3.	Peserta didik berdoa dengan seksama.	1 2 3 4
II.	PEMANASAN	
1.	Peserta didik melakukan pemanasan dengan serius, dan semangat.	1 2 3 4
2.	Peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan.	1 2 3 4
3.	Sebelum pemanasan peserta didik melakukan <i>stretching</i> .	1 2 3 4
III.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN	
1.	Peserta didik menyampaikan tujuan dalam proses pembelajaran.	1 2 3 4
2.	Peserta didik melakukan proses pembelajaran sesuai dengan instruksi guru.	1 2 3 4
3.	Peserta didik melakukan pembelajaran dengan senang dan gembira.	1 2 3 4
4.	Peserta didik melakukan pembelajaran dengan tidak terpaksa.	1 2 3 4
5.	Peserta didik melakukan kegiatan secara kelompok dengan kompak.	1 2 3 4
6.	Peserta didik senang melakukan <i>smash</i> bola voli dengan bermain.	1 2 3 4
7.	Peserta didik dapat menerima evaluasi gerakan dari guru.	1 2 3 4
IV.	PENDINGINAN	
1.	Peserta didik melakukan penenangan dalam bentuk bermain dengan permainan yang menyenangkan dan menggemberikan.	1 2 3 4
2.	Peserta didik termotivasi setelah menerima pembelajaran dan menyampaikan pendapatnya tentang materi berikutnya.	1 2 3 4

Keterangan :

Skor 1 : Tidak pernah

Skor 2 : Jarang

Skor 3 : Sering

Skor 4 : Selalu

Skor yang diperoleh :

- 51 - 60 berarti perilaku peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat baik
- 41 - 50 berarti perilaku peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran baik
- 31 - 40 berarti perilaku peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran cukup
- 21 - 30 berarti perilaku peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran kurang baik
- 15 - 20 berarti perilaku peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak baik

Menyetujui,
Kepala Sekolah SMP N 4 Kalasan



Catur Hartadi, S.Pd
NIP-19710504 199803 1 008

Kalasan, 21 Agustus 2015

Guru Mata Pelajaran

Haryana, S.Pd
NIP 19570713198502 1 002

Lampiran 11. Lembar Observasi Proses Pembelajaran *Smash* Bola Voli

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN *SMASH* BOLA VOLI

No	ASPEK-ASPEK YANG DIAMATI OLEH GURU	SKOR
I.	PENDAHULUAN	
1.	Memeriksa kesiapan para peserta didik.	1 2 3 (4)
2.	Melakukan kegiatan apersepsi.	1 2 3 (4)
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	1 2 (3) 4
II.	PEMANASAN	
1.	Memberi pemanasan <i>stretching</i> dan pemanasan umum.	1 2 3 (4)
2.	Memberikan pemanasan dalam bentuk permainan yang mengarah pada materi pembelajaran.	1 2 3 (4)
III.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN	
1.	Menyampaikan tujuan yang akan dicakup dalam pembelajaran.	1 2 3 (4)
2.	Memberikan penjelasan sebelum peserta didik melakukan gerakan.	1 2 3 (4)
3.	Memberikan koreksi terhadap gerakan yang dilakukan peserta didik.	1 2 (3) 4
4.	Memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat bermain dengan leluasa dengan tanpa melupakan tujuan semula.	1 2 3 (4)
5.	Memberikan kesempatan yang sama antar para peserta didik untuk melakukan gerakan atau permainan.	1 2 (3) 4
6.	Memberikan kegiatan yang aman dan menyenangkan.	1 2 3 (4)
7.	Memberikan metode bermain dari yang sederhana ke yang sulit.	1 2 (3) 4
8.	Memberikan metode bermain dari yang sederhana ke yang kompleks.	1 2 (3) 4
9.	Melakukan kegiatan bermain secara sportif, disiplin, jujur, dan tanggung jawab.	1 2 3 (4)
10.	Memberikan evaluasi secara keseluruhan.	1 2 3 (4)
IV.	PENDINGINAN	
1.	Memberikan penenangan dalam bentuk bermain, contoh tebak nama olahraga.	1 2 3 (4)
2.	Menyampaikan inti pembelajaran yang baru dilakukan.	1 2 3 (4)
3.	Memberikan perintah untuk mencuci tangan dan kaki.	1 (2) 3 4
4.	Memberikan perintah untuk berganti dan merapikan pakaian.	1 2 3 (4)
5.	Memberikan kesempatan untuk pelajaran yang berikutnya.	1 2 3 (4)

Keterangan :

Skor 1 : Tidak pernah

Skor 2 : Jarang

Skor 3 : Sering

Skor 4 : Selalu

Skor yang diperoleh :

- 71 - 80 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat baik
- 61 - 70 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran baik
- 51 - 60 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cukup
- 41 - 50 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kurang baik
- 35 - 40 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak baik

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMP N 4 Kalasan



Catur Hawadi S.Pd

NIP 19710504 199803 1 008

Kalasan, 21 Agustus 2015

Kolaborator



Haryana, S.Pd

NIP 19570713198502 1 002

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SMASH BOLA VOLI

No	ASPEK-ASPEK YANG DIAMATI OLEH GURU	SKOR
I.	PENDAHULUAN	
1.	Memeriksa kesiapan para peserta didik.	1 2 3 (4)
2.	Melakukan kegiatan apersepsi.	1 2 (3) 4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	1 2 3 (4)
II.	PEMANASAN	
1.	Memberi pemanasan <i>stretching</i> dan pemanasan umum.	1 2 3 (4)
2.	Memberikan pemanasan dalam bentuk permainan yang mengarah pada materi pembelajaran.	1 2 3 (4)
III.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN	
1.	Menyampaikan tujuan yang akan dicakup dalam pembelajaran.	1 2 3 (4)
2.	Memberikan penjelasan sebelum peserta didik melakukan gerakan.	1 2 3 (4)
3.	Memberikan koreksi terhadap gerakan yang dilakukan peserta didik.	1 2 3 (4)
4.	Memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat bermain dengan leluasa dengan tanpa melupakan tujuan semula.	1 2 (3) 4
5.	Memberikan kesempatan yang sama antar para peserta didik untuk melakukan gerakan atau permainan.	1 2 (3) 4
6.	Memberikan kegiatan yang aman dan menyenangkan.	1 2 (3) 4
7.	Memberikan metode bermain dari yang sederhana ke yang sulit.	1 2 3 (4)
8.	Memberikan metode bermain dari yang sederhana ke yang kompleks.	1 2 (3) 4
9.	Melakukan kegiatan bermain secara sportif, disiplin, jujur, dan tanggung jawab.	1 2 3 (4)
10.	Memberikan evaluasi secara keseluruhan.	1 2 3 (4)
IV.	PENDINGINAN	
1.	Memberikan penenangan dalam bentuk bermain, contoh tebak nama olahraga.	1 2 3 (4)
2.	Menyampaikan inti pembelajaran yang baru dilakukan.	1 2 (3) 4
3.	Memberikan perintah untuk mencuci tangan dan kaki.	1 (2) 3 4
4.	Memberikan perintah untuk berganti dan merapikan pakaian.	1 2 3 (4)
5.	Memberikan kesempatan untuk pelajaran yang berikutnya.	1 2 3 (4)

Keterangan :

Skor 1 : Tidak pernah

Skor 2 : Jarang

Skor 3 : Sering

Skor 4 : Selalu

Skor yang diperoleh :

- 71 - 80 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat baik
- 61 - 70 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran baik
- 51 - 60 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cukup
- 41 - 50 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kurang baik
- 35 - 40 berarti guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak baik

Menyetujui,

Kepala Sekolah SMP N 4 Kalasan



Catur Harwadi S.Pd

NIP 19710504 199803 1 008

Kalasan, 21 Agustus 2015

Kolaborator

Siti Fatimah, S.Pd

NIP 19671021 199003 2 005

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMP N 4 Kalasan
Kelas/Semester : IX / II (Genab)
Pertemuan ke : 1 (Satu)
Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (3 JP)

A. Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalani dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan indikator ketercapaian kompetensi

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Ketercapaian
1.	1.1 Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga.	<ul style="list-style-type: none">• Memanjatkan doa sebelum dan sesudah pelajaran dengan khusyuk• Jika belum mencapai target belajar, tetap bersyukur dan terus berlatih

2.	<p>2.1 Berperilaku sportif dalam bermain</p> <p>2.2 Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar</p> <p>2.4 Mau berkerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap sportif dalam bermain • Mengembalikan alat-alat olahraga ke tempatnya setelah menggunakan. • Berhati-hati dalam melakukan gerakan olahraga. • Menjalankan peraturan keselamatan dalam permainan bola voli (menyadari ruang gerak, menjaga teman yang sedang melakukan).
3.	<p>3.1 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep teknik dasar permainan bola voli dengan benar • Menjelaskan konsep teknik <i>smash</i> permainan bola voli dengan benar
4.	<p>4.1 Mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan teknik dasar <i>smash</i> yang meliputi awalan, gerakan lanjutan, dan akhiran dalam permainan bola voli yang baik

C. Materi Pembelajaran

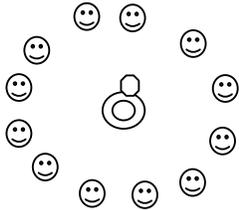
Teknik *smash* dalam bola voli

Dalam permainan bola voli, *smash* merupakan teknik yang sangat penting karena berguna untuk melakukan penyerangan. *Smash* merupakan suatu tindakan memukul bola dengan keras menggunakan teknik tertentu agar bola bisa memasuki daerah lawan main dengan harapan tidak bisa dibendung oleh regu lain sebagai lawan dalam permainan, sehingga bisa meraih nilai dengan usaha mencapai kemenangan. Agar teknik *smash* dapat berjalan dengan baik harus memperhatikan tahapan-tahapan *smash* yaitu langkah awalan, tolakan untuk meloncat, memukul bola saat melayang diudara, dan saat mendarat kembali setelah memukul bola. Tujuan dalam *smash* adalah mendapatkan poin atau nilai sehingga dalam melakukan *smash* juga harus memperhatikan arah bola. Bola yang dipukul harus jatuh pada target atau sasaran yang tidak bisa diterima atau meyulitkan lawan karena itu akurasi *smash* bola voli penting sekali dan perlu diperhatikan. Untuk lebih meningkatkan akurasi *smash* diperlukannya sebuah permainan target yang dimodifikasi. Permainan target yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi	Waktu
Pendahulun	<ul style="list-style-type: none">Berbaris, Peserta didik dibariskan 3 bersaf, peserta didik yang tinggi di sebelah kanan (dipimpin oleh siswa) <p style="text-align: center;">O</p> <p style="text-align: center;">XXXXXXXXXXXXXX</p> <p style="text-align: center;">XXXXXXXXXXXXXX</p> <p style="text-align: center;">XXXXXXXXXXXXXX</p>	20 menit

	<p>Keterangan :</p> <p>O : Guru</p> <p>X : Peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa, Peserta didik dipimpin berdoa sesuai dengan agama masing-masing (dipimpin siswa) • Presensi, Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum • Apersepsi Guru membuka pelajaran untuk membangkitkan motivasi peserta didik dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari guna mengetahui seberapa jauh kompetensi awal peserta didik pada materi yang akan dipelajari sekaligus untuk mengaitkan materi pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ➤ Menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari • Pemanasan Melakukan peregangan statis dan dinamis. Guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok. <p style="text-align: center;">O</p> <p style="text-align: center;">XXXXXXXXX k1</p> <p style="text-align: center;">XXXXXXXXX k2</p> <p style="text-align: center;">XXXXXXXXX k3</p> <p>Keterangan :</p> <p>O : Guru</p> <p>X : Peserta didik</p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan pemanasan (tembak kaki) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Permainan ini dilakukan dengan membagi dua kelompok yaitu putra dan putri. ➤ Salah satu siswa dari kelompok menjadi penembak kaki, apabila bisa mengenai bagian kaki siswa lain maka menjadi temannya begitu seterusnya. ➤ Siswa lain agar tidak tertembak bola maka harus melompat dan berlari menghindari bola.  <p style="text-align: center;">Gambar 1. Permainan tembak kaki (Sumber: Dokumen Pribadi)</p> <p>Keterangan : ☺ : Siswa ☉ : Siswa yang jaga ○ : Bola voli</p>	
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati media gambar berupa pembelajaran langkah-langkah <i>smash</i> yang baik dan benar. • Siswa membentuk kelompok dengan jumlah yang sama. • Siswa mengamati demonstrasi yang disampaikan setiap kelompok tentang teknik dasar <i>smash</i> dalam permainan bola voli. • Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas dalam pengamatan. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan berdasarkan pengamatan mereka yang belum dipahami. 	88 menit

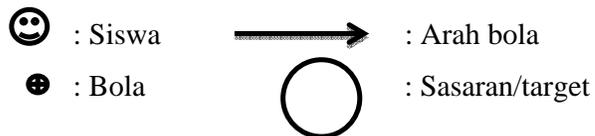
- Guru memberi kesempatan bagi peserta didik lain yang ingin menanggapi atau menjawab pertanyaan siswa.
- Guru menanyakan tentang manfaat permainan bola voli terhadap kesehatan dan otot-otot yang dominan dalam permainan bola voli.

Mencoba

- Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah yang sama banyak. Guru mengatur formasi barisan peserta didik.
- Siswa melakukan *smash* secara individual, berpasangan dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi.
- Mendiskusikan setiap gerakan *smash* dan kesalahan-kesalahan yang sering muncul saat melakukan teknik *smash*.
- Guru menilai keaktifan dan kerjasama kelompok peserta didik dalam melakukan latihan teknik dasar *smash* bola voli.



Keterangan:



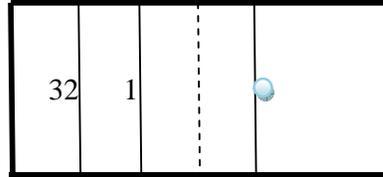
Gambar 2. Memukul bola dengan target lingkaran
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok disetiap kelompok bergiliran memukul bola ke sasaran

	<p>atau target</p> <p>b) Jarak antara siswa dengan sasaran adalah 5 m</p> <p>c) Siswa harus memukul bola tepat sasaran</p> <p>Mengasosiasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan peragaan teknik dasar <i>smash</i> dari peserta didik yang paling baik dan benar. • Siswa menganalisis dan menemukan hubungan antara titik perkenaan bola pada saat memukul bola dengan sasaran/target. • Siswa menganalisis dan menemukan hubungan antara permainan bola voli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh. <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Permainan ini sudah menuju ke materi yang sesungguhnya. Lemparan bola menggunakan satu tangan sambil melompat dan melempar bola menuju sasaran target menggunakan lemparan <i>overhead</i> atau diatas kepala seperti gerakan <i>smash</i> pada bola voli. Sasaran menggunakan lapangan bola voli yang sudah diukur dan diberi angka sesuai hasil lemparan siswa. Jika bola masuk pada target dengan angka 1 maka mendapatkan poin 1, jika bola masuk pada target angka 2 maka mendapatkan poin 3, jika bola masuk pada target angka 3 maka mendapatkan poin 3, dan jika tidak masuk ke target maka tidak mendapatkan poin atau 0. Jarak</p>	
--	--	--

lemparan 3 meter dari net atau digaris serang dalam permainan bola voli.



Gambar 3. Permainan target dengan sasaran diderah lawan

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Keterangan:

⋮ : net

● : bola

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang sama rata jumlahnya. Disetiap kelompok akan bergiliran menjadi pelempar dan penjaga bola dibelakang sasaran target.
- b) Siswa berdiri pada garis 3m atau digaris serang dalam permainan bola voli.
- c) Saat aba-aba peluit dari guru siswa mulai melemparkan bola ke sasaran sebanyak 3 kali. Setelah melakukan 3 kali, bergantian dengan siswa yang berjaga dibelakang sasaran, begitu seterusnya hingga repetisi program latihan selesai.

	<div style="text-align: center;"> </div> <p>Gambar 4. Permainan target dengan sasaran diderah lawan Sumber: (Dokumentasi Pribadi)</p> <p>Keterangan:</p> <p>⋮ : net</p> <p>● : bola</p> <p>O : Guru</p> <p>X : Peserta didik</p>	
<p>Penutup</p>	<p>1. Permainan penenangan (Tebak nama olahraga)</p> <p>Permainan ini melibatkan seluruh siswa dilakukan dengan membuat lingkaran. Seluruh siswa berjalan membentuk lingkaran sambil memijit pundak temanya sambil bernyanyi. Guru berada ditengah-tengah lingkaran dan membawa bola, kemudian akan meniup peluit sewaktu-waktu dan seluruh siswa berhenti berjalan, memijit, dan bernyanyi. Apabila guru meniup peluit maka guru akan melempar bola ke salah satu siswa kemudian siswa tersebut harus menyebutkan salah satu nama olahraga, begitu seterusnya.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Gambar 5. Permainan tebak nama olahraga Sumber: (Dokumen Pribadi)</p>	<p>12 Menit</p>

	<p>Keterangan : ☺ : Siswa ◎ : Guru ○ : Bola voli</p> <p>2. Penenangan (<i>cooling down</i>)</p> <p>Setelah selesai kegiatan inti, peserta didik dikumpulkan, melakukan <i>stretching</i> yang dipimpin oleh peserta didik.</p> <p style="text-align: center;">○ XXXXXXXXX XXXXXXXXX XXXXXXXXX</p> <p>Keterangan : O : Guru X : Peserta didik</p> <p>3. Kesimpulan</p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari seluruh proses pembelajaran yang telah selesai</p> <p>4. Penilaian</p> <p>Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan</p> <p>5. Refleksi dari guru dan peserta didik</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi pembelajaran <i>smash</i> bola voli dengan menggunakan permainan target yang mereka pelajari dari sisi fungsi, kemudian guru memberi penekanan dari hasil yang disampaikan peserta didik</p> <p>6. Berdoa</p> <p>Guru menugaskan salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>7. Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu.</p>	
--	--	--

	Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.	
--	---	--

E. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

A. Sikap Spiritual

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen: Lembar observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator penilaian sikap	Butir Instrumen
1.	Memanjatkan doa sebelum dan sesudah pelajaran	1
2.	Jika belum mencapai target belajar tetap bersyukur dan terus berlatih	2

Rubrik Penilaian :

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No	Perilaku yang dihapkan	Cek(√)			
		1	2	3	4
1.	Melakukan berdoa sebelum dan sesudah pelajaran				
2.	Tunjukkan sikap bersyukur atas hasil pembelajaran				
	Skor maksimal:8				

$$N = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor Max}}$$

Keterangan Rubrik Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial:

Skor	Nilai	Keterangan
4	: SB	Selalu

3	:	B	Sering
2	:	C	Kadang kadang
1	:	K	Tidak pernah

B. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen: Lembar observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Menunjukkan perilaku sportif dalam bermain bolavoli	1

Rubrik Penilaian:

Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No	Perilaku yang dihapkan	Cek(√)			
		1	2	3	4
1.	Mengikuti peraturan permainan (Sportif)				
	Skor maksimal: 4				

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Max}} \times 100 = \underline{\hspace{2cm}}$$

C. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen: tes uraian
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan cara <i>smash</i>	1
2.	Menjelaskan peraturan permainan bolavoli	3

Instrumen:

Instrumen Penilaian Pengetahuan bolavoli

No	Aspek Yang Dinilai	Kualitas jawaban			
		1	2	3	4
1.	Jelaskan cara <i>smash</i>				
	Skor maksimal: 8				

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Max}} \times 100 =$$

Petunjuk Penilaian Pengetahuan

1. Kriteria cara *smash*

- Melakukan langkah awalan dengan 2-3 langkah
- Tolakan kaki menggunakan kaki terkuat dengan ayunan tangan
- Tangan lurus dan perkenaan bola dengan tepat
- Arah bola sesuai sasaran/target

Skor	Keterangan
4	Jika ke 4 kriteria <i>smash</i> dijawab
3	Jika hanya 3 kriteria <i>smash</i> dijawab
2	Jika hanya 2 kriteria <i>smash</i> dijawab
1	Jika hanya 1 kriteria <i>smash</i> dijawab

D. Keterampilan

- Teknik Penilaian : Observasi
- Bentuk Instrumen: Lembar observasi
- Kisi-kisi:

Penilaian aspek keterampilan diperoleh dengan melakukan tes *smash*. Aspek penilaian berupa nilai yang diperoleh dalam melakukan *smash*. *Smash* dilakukan sebanyak 6x dan sasaran/target sudah diberi kriteria nilai tersendiri paling besar yaitu 5 dan paling kecil 1.

Nilai tes *smash*:

Nilai	Laki –laki	Perempuan
5	> 22	> 21
4	18 - 21	16 - 20
3	12 - 17	10 - 15
2	8 - 11	7 - 9
1	< 7	< 6

Sumber: Depdiknas (2006:17)

Rubrik Penilaian Keterampilan *Tes Smash*

No	Klasifikasi	Nilai	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Baik Sekali	22 - 25	22 - 25
2.	Baik	19 - 21	19 - 21
3.	Sedang	14 - 18	12 - 18
4.	Kurang	9 - 13	9 - 11
5.	Kurang sekali	5 - 8	5 - 8

Sumber: Depdiknas (2006: 18)

F. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media/alat

1. Lapangan
2. Peluit
3. Meteran
4. Cone 6 buah
5. Bola voli 3 buah
6. Net 1 buah
7. Kapur
8. Tali rafia

2. Sumber Belajar

1. Kemendikbud. 2014. Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani Kelas VII. Jakarta. Edisi Revisi: Kemendikbud
2. Kemendikbud. 2014. Buku siswa Pendidikan Jasmani Kelas VII. Jakarta. Edisi Revisi: Kemendikbud

Kalasan, 21 Agustus 2015

Menyetujui,
Kepala Sekolah SMP N 4 Kalasan



Catur Hariyadi S.Pd

NIP 19710504 199803 1 008

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ardhana Purnama putra".

Ardhana Purnama putra

NIM 11601244112

Lampiran 13. Daftar Nilai

SIKLUS I

Pertemuan I

NO	L/P	1	2	3	4	5	6	JUMLAH	KATEGORI
1	L	0	2	0	3	0	2	7	KURANG SEKALI
2	P	0	0	0	1	0	0	1	KURANG SEKALI
3	L	0	2	0	0	3	1	6	KURANG SEKALI
4	P	0	1	0	1	0	0	2	KURANG SEKALI
5	L	1	0	0	2	0	0	3	KURANG SEKALI
6	P	1	1	0	1	0	2	5	KURANG SEKALI
7	L	2	1	0	1	2	3	9	KURANG
8	L	5	0	0	1	0	1	7	KURANG SEKALI
9	P	0	1	0	1	0	0	2	KURANG SEKALI
10	L	3	4	0	0	5	2	14	SEDANG
11	L	0	0	2	3	1	3	9	KURANG
12	L	3	2	4	2	2	1	14	SEDANG
13	L	0	5	0	2	0	1	8	KURANG
14	P	1	0	1	1	1	0	4	KURANG SEKALI
15	L	1	2	5	3	2	0	13	SEDANG
16	P	2	3	4	1	0	0	10	SEDANG
17	P	1	1	1	1	0	0	4	KURANG SEKALI
18	P	0	0	1	0	1	0	2	KURANG SEKALI
19	P	0	0	3	4	5	0	12	SEDANG
20	P	0	0	0	0	1	1	2	KURANG SEKALI
21	P	0	3	3	2	1	1	10	SEDANG
22	P	1	1	1	1	2	1	7	KURANG
23	P	2	2	1	1	3	0	9	KURANG
24	L	2	3	1	1	1	1	9	KURANG
25	P	0	0	1	0	0	1	2	KURANG SEKALI
26	L	2	1	5	1	0	3	12	SEDANG
27	L	0	3	3	3	2	1	12	SEDANG
28	P	2	2	3	1	4	0	12	SEDANG
29	P	0	2	4	1	0	1	8	KURANG
30	L	1	1	3	0	2	1	8	KURANG
31	L	0	1	1	1	0	0	3	KURANG SEKALI
		JUMLAH						226	
		RERATA						7,29	

		PRESENTASE KETUNTASAN	0,00	
		NILAI TERTINGGI	14	
		NILAI TERENDAH	1	
			FREKUENSI	PERSENTASE
		BAIK SEKALI	0	0,00
		BAIK	0	0,00
		SEDANG	9	29,03
		KURANG	8	25,81
		KURANG SEKALI	14	45,16

Pertemuan II

NO	L/P	1	2	3	4	5	6	JUMLAH	KATEGORI
1	L	3	0	0	3	0	4	10	KURANG
2	P	1	0	0	0	1	0	2	KURANG SEKALI
3	L	0	2	2	1	0	3	8	KURANG
4	P	0	1	0	1	0	1	3	KURANG SEKALI
5	L	0	2	0	3	1	1	7	KURANG SEKALI
6	P	1	1	0	4	0	3	9	KURANG
7	L	3	0	4	5	0	1	13	SEDANG
8	L	0	3	0	3	1	1	8	KURANG
9	P	1	0	2	0	0	2	5	KURANG SEKALI
10	L	3	3	3	2	4	3	18	BAIK
11	L	3	2	3	0	1	1	10	KURANG
12	L	1	3	4	5	2	1	16	SEDANG
13	L	0	4	0	2	3	1	10	KURANG
14	P	0	1	1	0	2	2	6	KURANG SEKALI
15	L	5	0	0	5	1	4	15	SEDANG
16	P	0	2	2	1	3	4	12	SEDANG
17	P	0	1	0	2	0	3	6	KURANG SEKALI
18	P	1	1	1	0	0	1	4	KURANG SEKALI
19	P	1	5	1	0	4	3	14	SEDANG
20	P	1	0	1	1	2	0	5	KURANG SEKALI
21	P	1	2	2	3	1	2	11	SEDANG
22	P	3	2	1	1	2	1	10	SEDANG
23	P	2	2	2	2	2	1	11	SEDANG
24	L	1	1	0	3	2	2	9	KURANG
25	P	0	0	0	3	2	1	6	KURANG SEKALI
26	L	4	3	2	0	2	2	13	SEDANG
27	L	3	1	5	2	4	1	16	SEDANG

28	P	1	2	2	4	2	2	13	SEDANG
29	P	2	1	1	1	3	1	9	KURANG
30	L	0	1	2	3	3	0	9	KURANG
31	L	1	1	0	2	0	1	5	KURANG SEKALI
		JUMLAH						293	
		RERATA						9,45	
		PERSENTASE KETUNTASAN						3,23	
		NILAI TERTINGGI						18	
		NILAI TERENDAH						2	
								FREKUENSI	PERSENTASE
		BAIK SEKALI						0	0,00
		BAIK						1	3,23
		SEDANG						11	35,48
		KURANG						9	29,03
		KURANG SEKALI						10	32,26

SIKULUS II

Pertemuan I

NO	L/P	1	2	3	4	5	6	JUMLAH	KATEGORI
1	L	2	0	5	0	4	5	16	SEDANG
2	P	0	0	0	1	1	0	2	KURANG SEKALI
3	L	0	1	0	4	0	4	9	KURANG
4	P	0	0	0	3	0	0	3	KURANG SEKALI
5	L	0	0	0	0	0	4	4	KURANG SEKALI
6	P	2	2	2	0	0	1	7	KURANG
7	L	0	4	2	0	2	4	12	SEDANG
8	L	2	4	3	3	3	3	18	BAIK
9	P	0	0	1	2	0	0	3	KURANG SEKALI
10	L	4	3	4	5	4	4	24	BAIK SEKALI
11	L	1	1	2	3	2	4	13	SEDANG
12	L	5	4	3	5	5	0	22	BAIK SEKALI
13	L	3	4	3	4	3	3	20	BAIK
14	P	4	3	2	3	3	1	16	BAIK
15	L	4	4	3	4	3	4	22	BAIK SEKALI
16	P	3	3	2	3	4	2	17	BAIK
17	P	3	2	2	3	4	3	17	BAIK
18	P	2	3	2	3	0	1	11	SEDANG
19	P	3	2	3	4	1	3	16	BAIK

20	P	2	3	2	1	3	3	14	SEDANG
21	P	1	2	1	2	3	2	11	SEDANG
22	P	2	2	4	2	1	1	12	SEDANG
23	P	1	2	3	3	3	5	17	BAIK
24	L	0	0	5	0	3	3	11	KURANG
25	P	0	0	1	0	1	1	3	KURANG SEKALI
26	L	3	4	2	3	3	4	19	BAIK
27	L	4	4	5	2	4	0	19	BAIK
28	P	1	1	4	2	3	3	14	SEDANG
29	P	0	3	2	2	3	0	10	SEDANG
30	L	1	3	3	0	0	0	7	KURANG SEKALI
31	L	2	0	0	2	0	0	4	KURANG SEKALI
		JUMLAH						393	
		RERATA						12,68	
		PRESENTASE KETUNTASAN						38,71	
		NILAI TERTINGGI						24	
		NILAI TERENDAH						2	
								FREKUENSI	PERSENTASE
		BAIK SEKALI						3	9,68
		BAIK						9	29,03
		SEDANG						9	29,03
		KURANG						3	9,68
		KURANG SEKALI						7	22,58

Pertemuan II

NO	L/P	1	2	3	4	5	6	JUMLAH	KATEGORI
1	L	3	3	5	3	4	5	23	BAIK SEKALI
2	P	1	4	1	4	4	3	17	BAIK
3	L	3	4	3	4	4	4	22	BAIK SEKALI
4	P	0	1	2	2	2	2	9	KURANG
5	L	3	4	3	2	2	4	18	BAIK
6	P	2	3	2	4	3	4	18	BAIK
7	L	4	3	5	5	0	2	19	BAIK
8	L	3	0	5	3	4	3	18	BAIK
9	P	0	1	1	0	0	1	3	KURANG SEKALI
10	L	5	4	4	5	4	5	27	BAIK SEKALI
11	L	3	2	2	4	4	3	18	BAIK
12	L	2	3	4	4	4	5	22	BAIK SEKALI

13	L	3	4	5	4	1	2	19	BAIK
14	P	2	3	4	2	2	3	16	BAIK
15	L	4	2	4	5	5	2	22	BAIK SEKALI
16	P	0	5	5	5	5	4	24	BAIK SEKALI
17	P	4	4	1	3	4	1	17	BAIK
18	P	3	3	1	3	3	3	16	BAIK
19	P	5	4	2	2	4	3	20	BAIK
20	P	3	3	0	4	4	4	18	BAIK
21	P	3	3	2	4	3	3	18	BAIK
22	P	4	2	4	4	2	2	18	BAIK
23	P	2	1	5	3	4	3	18	BAIK
24	L	4	3	1	1	3	2	14	SEDANG
25	P	0	0	0	1	0	3	4	KURANG SEKALI
26	L	2	1	4	5	2	5	19	BAIK
27	L	5	2	2	2	3	5	19	BAIK
28	P	3	3	4	2	4	4	20	BAIK
29	P	2	1	3	1	2	1	10	SEDANG
30	L	3	2	1	2	2	1	11	KURANG
31	L	2	4	4	2	2	3	17	SEDANG
		JUMLAH						534	
		RERATA						17,23	
		PERSENTASE KETUNTASAN						77,42	
		NILAI TERTINGGI						27	
		NILAI TERENDAH						3	
								FREKUENSI	PERSENTASE
		BAIK SEKALI						6	19,35
		BAIK						18	58,06
		SEDANG						3	9,68
		KURANG						2	6,45
		KURANG SEKALI						2	6,45

Lampiran 14. Evaluasi Terhadap Partisipasi Siswa

No	Pendahuluan			Pemanasan			Kegiatan Inti Pembelajaran							Pendinginan		Jumlah	Kategori
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2		
1	4	3	2	3	3	3	2	3	4	4	2	3	3	3	2	44	BAIK
2	4	4	3	2	3	1	3	3	2	1	4	2	3	4	2	41	BAIK
3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	55	SANGAT BAIK
4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	53	SANGAT BAIK
5	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	1	2	3	3	41	BAIK
6	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	50	BAIK
7	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	2	3	2	45	BAIK
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	58	SANGAT BAIK
9	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	2	4	2	4	49	BAIK
10	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	48	BAIK
11	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	2	50	BAIK
12	4	4	3	3	3	4	4	1	3	4	3	4	4	4	1	49	BAIK
13	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	2	53	SANGAT BAIK
14	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	48	BAIK
15	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	1	3	4	4	2	46	BAIK
16	4	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	42	BAIK
17	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	51	SANGAT BAIK
18	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	38	CUKUP
19	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	51	SANGAT BAIK
20	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	1	2	1	41	BAIK
21	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	3	3	2	41	BAIK

22	4	4	3		3	3	3		3	2	2	2	3	1	2		3	3	41	BAIK		
23	4	4	3		3	3	2		3	2	2	2	3	2	1		1	2	37	CUKUP		
24	4	4	4		4	3	4		4	3	3	4	4	4	2		2	3	52	SANGAT BAIK		
25	4	4	3		3	3	3		2	3	3	3	4	2	1		3	2	43	BAIK		
26	4	4	4		3	4	4		4	3	4	4	3	3	3		3	3	53	SANGAT BAIK		
27	4	4	4		4	3	3		4	4	3	3	2	3	2		3	2	48	BAIK		
28	4	4	4		3	3	4		4	3	3	3	4	2	3		3	2	49	BAIK		
29	4	4	4		3	3	4		3	3	3	4	3	2	4		3	3	50	BAIK		
30	4	4	4		3	3	4		3	3	3	2	3	2	4		3	4	49	BAIK		
31	4	4	4		4	4	4		4	4	4	3	3	4	4		4	3	57	SANGAT BAIK		
																			SANGAT BAIK		47,51613	9
																			BAIK		58	20
																			CUKUP		37	2
																			KURANG BAIK			0
																			TIDAK BAIK			0

Lampiran 15. Dokumentasi

1. Pendahuluan



2. Melempar bola dengan target daerah lawan



3. Memukul bola dengan sasaran lingkaran



4. Memukul bola dengan sasaran daerah lawan



5. Tes *smash*





6. Suasana saat pembelajaran berlangsung

