PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN KUCING-KUCINGAN SISWA KELAS V-A MI BADRUSSALAM SURABAYA

SKRIPSI

Oleh:

SUCIFIRAWATI

NIM. D97216085

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGAM STUDI PGMI

JANUARI 2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Sucifirawati
NIM	: D97216085
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli melalui Permainan Kucing-kucingan Siswa Kelas VA MI Badrussalam Surabaya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya tulis saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai karya tulis saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 16 Desember 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

862FAHF199190703

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Sucifirawati

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama	: Sucifirawati
NIM	: D97216085
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli melalui Permainan Kucing-kucingan Siswa Kelas VA MI Badrussalam Surabaya

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 17 Desember 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd	Taufik, M.Pd.I
NIP. 197702202005011003	NIP. 197302022007011040

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Sucifirawati ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 23 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. Ali Mas'ud, M.Ag
NIP. 196301231993031000 2

Penguji I

Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd., M.Si.
NIP. 197306062003122005

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197309102007011017

Penguji III

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003

Penguji IV

Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

iv

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SUCIFIRAWATI
NIM : D97216085
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PENDIDIKAN DASAR
E-mail address : firawatisuci@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN KUCING-KUCINGAN SISWA KELAS V-A MI BADUSSALAM SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 DESEMBER 2019

Penulis

Sucifirawati

ABSTRAK

Sucifirawati. 2020. Peningkatakatan Keterampilan *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli melalui Permainan Kucing-kucingan Siswa Kelas VA MI Badrussalam Surabaya. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd, Taufik, M.Pd.I

Kata kunci: Keterampilan *Passing* Bawah, Bola Voli, Permainan Kucing-kucingan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK kelas VA MI Badrussalam Surabaya, yang menjadi penyebab rendahnya keterampilan *passing* bawah siswa karena pembelajaran yang monoton dan kurang mempunyai daya tarik siswa sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat di buktikan dengan nilai pra siklus, dari 33 siswa hanya 6 siswa yang mampu melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di tentukan yaitu 80.

Lingkup masalah dalam penelitian ini adalah; 1) Penerapan metode permainan kucing-kucingan pada materi teknik *passing* bawah dalam bola voli. 2) Peningkatan keterampilan *passing* bawah melalui metode permainan kucing-kucingan pada siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kurt Lewin dan terdiri dari dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya, dengan jumlah siswa 33 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian melalui wawancara, observasi, penilaian unjuk kerja, dan dokumentasi. Dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Penerapan permainan kucing-kucingan pada materi teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari penigkatan nilai aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I nilai observasi aktivitas guru hanya 83,3 dan pada siklus II mampu mencapai nilai 91. Sedangkan nilai observasi aktivitas siswa, pada siklus I hanya 86,25 dan pada siklus II mampu mecapai nilai 92,8. 2) Peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam bola voli melalui permainan kucing-kucingan telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase keberhasilan keterampilan siswa. Jika pada siklus I nilai rata-rata kelas hanya 73,9 pada siklus II nilai rata-rata kelas mampu mencapai 82,8. Selain itu persentase ketuntasan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siklus I hanya mancapai 54,5% sedangkan pada penelitian siklus II mencapai 81,8%.

DAFTAR ISI

Halaman
COVER i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN..... ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI..... iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI..... iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI v
ABSTRAK..... vi
DAFTAR ISI..... vii
DAFTAR TABEL..... ix
DAFTAR GAMBAR..... x
DAFTAR RUMUS xi
DAFTAR LAMPIRAN..... xii
BAB I PENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang Masalah.....1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tindakan yang dipilih.....6
D. Tujuan penelitian.....8
E. Lingkup Penelitian 8
F. Signifikansi Penelitian. 10
BAB II KAJIAN TEORI.....11
A. Hakikat Keterampilan 11
1. Pengertian Keterampilan.....11
2. Indikator Keterampilan *Passing* Bawah Bola Voli 12
3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Keterampilan.....13
B. Permainan Bola Voli 14
1. Pengertian Permainan Bola Voli.....14
2. Sejarah Permainan Bola Voli 15
3. Teknik Dasar Permainan Bola Voli 16
C. Teknik Dasar Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli.....21
D. Tinjauan Pembelajaran Model Bermain.....25
1. Hakikat Pembelajaran 25
2. Pengertian Bermain.....26
3. Pembelajaran Model Bermain.....28
E. Permainan Kucing-kucingan 29
F. Langkah-langkah Permainan Kucing-kucingan 31
G. Manfaat Permainan Kucing-kucingan..... 32
H. Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli dengan Permainan Kucing-Kucingan 32
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS 35
A. Metode Penelitian.....35

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian 40
1. Tempat Peneletian.....40
2. Waktu Penelitian 41
3. Subyek Penelitian..... 41
C. Variabel yang Diteliti 41
D. Rencana Tindakan 42
E. Data dan Cara Pengumpulannya 44
F. Teknik Analisis Data 46
G. Indikator Kinerja 50
H. Validasi Instrumen 50
I. Tim Peneliti dan Tugasnya.....50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 52
A. Hasil Penelitian 52
1. Pra Siklus 52
2. Siklus 1..... 55
3. Siklus II 73
B. Pembahasan.....91
BAB V PENUTUP.....101
A. Simpulan..... 101
B. Saran..... 102
DAFTAR PUSTAKA 103
RIWAYAT HIDUP..... 106
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 108

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Indikator Keterampilan Passing Bawah Bola Voli.....12
3.1 Tingkat keterampilan praktik siswa 47
3.2 Tingkat keberhasilan kelas.....48
3.3 Kriteria tingkat ketuntasan 49
4.1 Nilai Pra Siklus Keterampilan *Passing* Bawah Siswa Kelas VA MI Badrussalam Surabaya 54
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I 62
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Ddidik Siklus I.....66
4.4 Nilai Keterampilan *Passing* Bawah Siswa Kelas VA Pada Siklus I 70
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....81
4.6 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Ddidik Siklus II.....86
4.7 Nilai Keterampilan *Passing* Bawah Siswa Kelas VA Pada Siklus II.....90
4.8 Tabel Ringkasan Pembahasan.....100

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Cara melakukan gerakan *service* bawah 17
2.2 Cara melakukan gerakan *service* atas 18
2.3 Gerakan saat melakukan *passing* bawah.....19
2.4 Posisi jari tangan pada bola ketika melakukan *passing* atas.....19
2.5 Posisi tubuh ketika melakukan *passing* atas 20
2.6 Awalan, tumpuan, dan perkenaan ketika melakukan *smash*.....20
2.7 Sikap tubuh ketika melakukan *block* 21
2.8 Gambar permainan kucing-kucingan 34
3.1 Tahapan PTK model Kurt Lewin 37
4.1 Diagram Perbandingan Nilai Aktivitas Guru dan Siswa.....94
4.2 Diagram Nilai Rata-rata Siswa 96
4.3 Diagram Persentase Ketuntasan Keterampilan Siswa.....98

DAFTAR RUMUS

Rumus Halaman
3.1 Menghitung nilai akhir siswa 46
3.2 Mencari nilai rata-rata kelas.....47
3.3 Persentase ketuntasan keterampilan.....48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Nilai Pra Siklus Keterampilan *Passing* Bawah Siswa Kelas VA MI Badrussalam Surabaya
4. Lembar Validasi Instrumen
5. RPP Siklus I
6. Instrumen Penilaian Keterampilan *Passing* Bawah
7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I
8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I
9. Nilai Keterampilan *Passing* Bawah Siklus I
10. RPP Siklus II
11. Instrumen Penilaian Keterampilan *Passing* Bawah
12. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II
13. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II
14. Nilai Keterampilan *Passing* Bawah Siklus II
15. Daftar Nama Siswa Kelas VA MI Badrussalam Surabaya
16. Foto Dokumentasi Siklus I dan Siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani fokus pada pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir secara kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (seperti : sportivitas, jujur, kerjasama, disiplin, bertanggungjawab) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial.[1] Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan dan penguasaan teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bola voli secara efektif.

Perkembangan permainan bola voli dalam lingkup sekolah dasar masih belum bisa dikatakan banyak peminatnya. Apalagi di daerah perkotaan seperti Surabaya yang terdapat sarana dan prasarana penyaluran hobi-hobi lain lebih banyak selain permainan bola voli. Beda dengan lingkungan desa yang mana

[1] Adang Suherman, *Dasar-Dasar Penjaskes*. (Jakarta: DEPDIKBUD, 2000), 23.

anak-anak dan remaja serta orang dewasa hanya mampu menyalurkan hobi dengan bermain bola voli dengan bermain di lapangan sekitar rumah. Sehingga olahraga bola voli berkembang pesat di daerah tertentu. Selain untuk sarana penyaluran hobi, bagi yang meminati dan memiliki bakat bermain bola voli, permainan bola voli juga dijadikan kurikulum dalam pembelajaran diberbagai jenjang sekolah. Jadi biarpun seorang siswa tidak memiliki minat dan bakat dalam permainan ini, ia juga harus tetap mengenal, memahami, dan mempraktikkan permainan bola voli. Kebanyakan siswa sekolah dasar memiliki kemampuan yang kurang dalam teknik-teknik permainan bola voli, terkecuali siswa-siswa yang mengikuti kursus pelatihan atau yang di lingkungan rumahnya ada kegiatan latihan permainan bola voli. Karena kekurangan bakat pada siswa juga mempengaruhi minat siswa untuk bersemangat mempelajari dan mempraktikan teknik-teknik bola voli.

Sarana dan prasarana sekolah juga sangat mempengaruhi kemajuan olahraga bola voli di suatu sekolah.[2] Terutama sarana lapangan bola voli di lingkup sekolah. Suatu misal di lingkup sekolah tidak terdapat lapangan, sudah pasti ketika ada praktik materi olahraga harus mencari lapangan umum di sekitar sekolah, dan tentu saja ini akan menghambat proses pendalaman materi. Hal ini juga mengurangi waktu pembelajaran, waktu yang seharusnya digunakan untuk pendalaman materi tetapi malah terkuras karena perjalanan menuju lapangan

[2] Arga Cahya Pratama, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro. : "Survei Sarana Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Sekolah Menengah Pertama dan Sederajat". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan.* Volume 06 Nomer 03. 2018. hal 562.

yang berada di luar sekolah. Apalagi jika jarak tempuh dari sekolah ke lapangan lumayan jauh dijangkau. Kemudian sarana prasarana berupa net voli, sebagaian besar sekolah yang tidak memiliki prasarana lapangan bola voli juga tidak memiliki sarana prasarana berupa net bola voli. Sedangkan sekolah yang memiliki lapangan bola voli sebagian besar memiliki net bola voli yang sudah terpajang di lapangan.

Ada berbagai macam teknik dalam bola voli seperti teknik servis, *passing*, *smash* dan *block*. Namun teknik yang utama dan paling sering digunakan adalah teknik *passing*. *Passing* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bola voli. *Passing* dibagi menjadi dua, yaitu *passing* bawah dan *passing* atas. *Passing* berfungsi untuk penguasaan bola. Apabila siswa dapat menguasai teknik dasar *passing* dengan baik dan benar maka siswa tersebut dapat melakukan permainan bola voli dengan baik pula dan siswa dapat mengikuti pembelajaran bola voli dengan lancar. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran bola voli ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan diantaranya metode pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, sistem penilaian yang berorientasi pada pencapaian kompetensi dan sarana prasarana yang memadai.

Passing bawah merupakan teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bola voli. Bagi pemula jarang sekali ada yang langsung melakukan *passing* bawah dengan sempurna secara lurus sesuai target yang akan dituju.

Apalagi bagi seorang pemula akan merasakan sakit pada tangan ketika sering-sering melakukan *passing* bawah. Untuk menarik perhatian dan minat siswa, dibutuhkan inovasi yang mampu menarik siswa untuk menyukai permainan bola voli ini. Salah satu cara dengan menggabungkannya dengan metode permainan yang biasa dilakukan oleh siswa, yaitu melalui suatu permainan.

Namun, berdasarkan hasil observasi di MI Badrussalam Surabaya fakta yang ada masih menunjukkan rendahnya keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil wawancara bersama guru PJOK MI Badrussalam Surabaya bahwa pencapaian hasil penilaian harian siswa praktik keterampilan *passing* bawah bola voli belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 80. Dari 33 siswa hanya 6 siswa yang telah mencapai nilai KKM, sedangkan 27 siswa lainya belum mencapai KKM.[3]

Dari hasil pengamatan penulis dan pengalaman guru penjas di kelas V-A MI Badrussalam Surabaya ditemui beberapa gejala sebagai berikut :

1. Sebagian besar siswa enggan bermain bola voli karena susah dimainkan.
2. Dalam bermain bola voli, masih banyak siswa yang belum menggunakan teknik dasar dengan benar.
3. Sebagian besar siswa belum mampu melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli sehingga bola hasil *passing* siswa sulit diarahkan kepada temannya.

[3] Fery Irawan, Guru PJOK Kelas V-A MI Badrussalam Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 03 Oktober 2019.

Pada dasarnya anak memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segala potensi yang dimilikinya dan anak-anak cenderung akan merasa bosan apabila melalui tahap yang monoton dan tidak ada hal baru yang mencolok. Bermain akan membawa anak dalam dunia aktivitas. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas fisik dan psikis. Anak bermain karena ia ingin bermain untuk mencari kesenangan dan melepaskan diri dari berbagai macam paksaan.

Melalui metode bermain siswa dapat terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan saat mengikuti proses pembelajaran *passing* bawah melaui metode permainan yaitu permainan kucing-kucingan. Selain itu kerjasama tim juga sangat berpengaruh dalam permainan ini, dan siswa yang mendalami teknik *passing* bawah akan terlihat dengan metode permainan ini sehingga dalam penilaian juga akan mudah.

Berdasarkan kerangka pikir sebelumnya dan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Edi Nugroho, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul "Upaya Peningkatan Minat *Passing* Bawah Bola Voli Mini melalui Bermain pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Redin Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo"[4], dan hasil penelitian Risky Syafrizal, dkk. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang berjudul "Pengaruh

[4] Edi Nugroho, "Upaya Peningkatan Minat *Passing* Bawah Bolavoli Mini melalui Bermain pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Redin Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo", Laporan Penelitian, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), t.d..

Permainan Sepak Bola Kucing-kucingan Terhadap *Passing* dan *Control* dalam Sepak Bola"[5]. Maka dapat dibuat asumsi sementara peneliti yaitu adanya peningkatan keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan terhadap siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan metode permainan kucing-kucingan pada materi teknik *passing* bawah dalam bola voli pada siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan *passing* bawah melalui metode permainan kucing-kucingan pada siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya?

C. Tindakan yang dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tindakan yang dipilih penulis untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya dengan menggunakan permainan kucing-kucingan. Penggunaan permainan kucing-kucingan diharapkan mampu menjadikan metode pembelajaran yang

[5] Riski Syafrizal, dkk. "Pengaruh Permainan Sepak Bola Kucing-kucingan Terhadap *Passing* dan *Control* dalam Sepak Bola". Laporan Penelitian. (Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, 2017). t.d..

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyenangkan namun tetap mampu mencapai tujuan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli. Peningkatan *passing* bawah dalam permainan bola voli menggunakan permainan kucing-kucingan dinilai sesuai, dikarenakan dengan metode tersebut siswa dapat berlatih mengontrol arah *passing* bawah kepada teman, sehingga tujuan pembelajaran yaitu siswa terampil mempraktikkan teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli dapat dicapai dengan lebih efisien.

Selain itu, pemilihan metode permainan kucing-kucingan pada penelitian ini juga memperhatikan karakteristik siswa utamanya pada usia SD/MI. Karakteristik siswa SD/MI cenderung selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segara potensi yang dimilikinya, dan anak juga akan merasa bosal apabila pembelajaran monoton dan tidak ada hal berbeda yang mencolok. Oleh karena itu, praktik materi *passing* bawah dalam permainan bola voli dipraktikkan dengan permainan kucing-kucingan sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang baru dan bervariasi. Secara tidak langsung dalam satu waktu siswa dapat mempraktikkan teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberi dampak positif terhadap ketercapaian hasil keterampilan praktik teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli siswa kelas V-A di MI Badrussalam Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan model Kurt Lewin yang direncanakan menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran (120 menit) dan siklus II dengan alokasi waktu yang sama yakni 4 jam pelajaran (120 menit). Setiap siklus yang dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.[6]

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penerapan motode permainan kucing-kucingan dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli pada siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan pada siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya?

E. Lingkup Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V A MI Badrussalam Surabaya dengan jumlah siswa 33 siswa. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020 semester 1. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Adapun mata pelajaran yang diambil penulis sebagai instrumen untuk mendapatkan data adalah mata pelajaran PJOK kelas V dengan mengangkat judul "Peningkatan *Passing* Bawah dalam

[6] Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswoyo. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal 161

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan Bola Voli melalui Permainan Kucing-kucingan Siswa Kelas V-A MI Badrussalam Surabaya", adapun kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator sebagai berikut :

Kompetensi inti :

4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, kritis dalam karya estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar:

4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.[7]

Indikator:

4.1.1 Mempraktikkan posisi tubuh saat melakukan *passing* bawah.

4.1.2 Mempraktikkan ayunan tangan ketika melakukan *passing* bawah.

4.1.3 Mempraktikkan ketepatan arah bola pada saat melakukan *passing* bawah.

[7] Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24, Lampiran 21. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SD/MI

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberi masukan atau informasi dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar khususnya dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di MI Badrussalam Surabaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memberi masukan dan wawasan kepada guru untuk lebih mengetahui secara tepat, menghayati strategi pembelajaran dengan pendekatan interaktif pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

b. Bagi siswa

Diharapkan ada perubahan dalam diri siswa baik dalam segi afektif, kognitif, dan psikomotorik.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran alternatif meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di madrasah. Khususnya bagi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Keterampilan

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan adalah suatu keberhasilan yang konsisten dengan tujuan yang efesien dan efektif. Semakin tinggi kemampuan mencapai tujuan yang diharapkan, semakin tinggi pula keterampilan orang tersebut.[8] Pada umumnya keterampilan merupakan kemampuan melakukan suatu gerakan dengan tingkatan tertentu. Keterampilan juga menjadi suatu ukuran suatu tingkat kemahiran melakukan sesuatu. Untuk memiliki keterampilan dengan tingkat yang diinginkan diperlukan pengetahuan mendasar tentang bagaimana cara keterampilan tersebut bisa diperoleh. Selain itu juga harus menguasai faktor-faktor yang menjadi pendorong untuk menguasai suatu keterampilan.

Keterampilan dapat dikuasai apabila dipelajari atau dilatih dengan persyaratan tertentu, satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu yang tertentu. Pada hakikatnya seluruh tugas dalam kehidupan sehari-

[8] Amung Ma'mun dan Yudha, *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. (Jakarta: Depdikbud, 2000), 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hari senantiasa melibatkan berbagai keterampilan. Keterampilan itu baru dapat diperoleh apabila dilaksanakan melalui proses pembelajaran atau pelatihan. [9]

Selain itu keterampilan juga berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang pada umumnya dominan dalam kegiatan jasmani atau fisik, contohnya: menulis, mengetik, berlari, berjalan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya. Meskipun bersifat motorik keterampilan membutuhkan koordinasi gerak dan tingkat kesadaran yang tinggi. Dengan demikian seseorang yang melakukan gerakan motorik dengan kesadaran rendah atau tingkat konsentrasi rendah dianggap kurang atau tidak terampil.[10]

2. Indikator Keterampilan *Passing* Bawah Bola Voli

Penguasaan keterampilan gerak pada saat *passing* bawah dalam permainan bola voli secara umum digolongkan menjadi tiga yaitu, pada saat persiapan posisi tubuh, pada saat pelaksanaan ayunan tangan ketika melakukan *passing* bawah, dan ketepatan arah bola hasil *passing* bawah.[11]

Tabel 2.1
Indikator Keterampilan *Passing* Bawah Bola Voli

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi
1.	**Posisi 1** (Mempraktikkan posisi tubuh saat melakukan	1. Kedua lutut ditekuk badan dibongkokkan. 2. Salah satu kaki tumpu berada di depan.

[9] Ibid, 57-59.
[10] H.Y.S Santoso Giri Wojo, *Ilmu Faal Olahraga*, (Bandung: Rosda Karya, 2013), 173.
[11] Dhewa Leo Pramana, "Penyusunan Instrumen Peniaian Unjuk Kerja *Passing* Bawah Siswa Ekstrakulikuler Bola Voli SD Negeri Playen V Tahun Pelajaran 2012/2013", Skripsi, (Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 29-30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi
	passing bawah)	3. Menyatukan kedua telapak tangan dengan punggung tangan kanan diletakan di telapak tangan kiri dan posisi ibu jari sejajar sama panjang. 4. Bentuk landasan dengan kedua lengan, siku sejajar dengan paha. 5. Pandangan mata kearah bola.
2.	**Posisi 2** (Mempraktikkan ayunan tangan ketika melakukan *passing* bawah)	1. Menerima bola di depan badan. 2. Perkenaan bola pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas diantara pergelangan tangan dan siku (proksimal dari lengan). 3. Lutut diluruskan bersamaan dengan mengayunkan kedua lengan dari bawah ke depan atas tanpa menekuk siku. 4. Jari tangan tetap di genggam. 5. Siku tetap terkunci.
3.	**Posisi 3** (Mempraktikkan ketepatan arah bola pada saat melakukan *passing* bawah)	1. Arah bola lurus ke depan. 2. Bola tepat sasaran. 3. Akurat dalam mengirimkan bola. 4. Bola mudah diterima. 5. Laju bola melengkung / parabol.

3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Keterampilan

Pencapaian suatu keterampilan dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu (1) faktor proses belajar, (2) faktor Pribadi, dan (3) faktor situasional (lingkungan). Faktor proses belajar (learning proses).[12]

a. Faktor Proses Belajar

[12] Amung Ma'mun dan Yudha. *Perkembangan...*, 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelum seseorang bisa dikatakan terampil dalam suatu bidang, seorang tersebut telah melalui tahapan proses belajar dengan teori-teori yang diyakini kebenarannya.

b. Faktor Pribadi

Setiap individu pasti berbeda dari hal fisik, mental, dan kemampuan lainnya, dengan adanya perbedaan tersebut penguasaan keterampilan setiap individu didasarkan pada kemampuan bakat dan minat dari diri individu tersebut.

c. Faktor Situasional

Situasi atau kondisi lingkungan juga mempengaruhi suatu keterampilan seseorang. Dengan mengkuti aktivitas sekitar lingkungan bisa mempengaruhi bakat dan minat sehingga menjadikan orang tersebut terampil dalam hal tertentu.

B. Permainan Bola Voli

1. Pengertian Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim/regu, yang mana masing-masing tim/regu terdiri dari enam orang pemain inti.[13] Namun ada juga permainan bola voli yang hanya dimainkan oleh dua orang setiap tim/regu. Permainan bola voli ini disebut dengan bola voli

[13] Munasifah. *Bermain Bola Voli*. (Demak: CV Aneka Ilmu, 2009), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pantai, sesuai dengan namanya permainan bola voli pantai ini biasa dimainkan di daerah sekitar pantai dengan lapangan pasir.[14]

Permainan bola voli ini diminati dari berbagai kalangan usia, mulai dari usia pendidikan dasar, usia pendidikan menengah pertama, usia pendidikan menengah atas, usia pendidikan tinggi, maupun usia ibu-ibu dan bapak-bapak. Permainan bola voli bisa dimainkan oleh semua tingkatan usia asalkan masih memiliki fisik yang masih kuat.

2. Sejarah Permainan Bola Voli

Cabang olah raga bola voli pertama kali dikenalkan oleh William G. Morgan yang berwarga negara Amerika dan merupakan seorang instruksi pendidikan jasmani. William G. Morgan lahir pada tahun 1870 di Lockport, New York, Amerika. Permainan ini pada awalnya diberi nama *mintonette* oleh William G. Morgan. *Mintonette* merupakan jenis permainan hasil kombinasi dari empat permainan yang dijadikan satu. Keempat jenis permainan tersebut adalah basket, *baseball*, tenis, dan bola tangan.[15]

Mintonette mulai menggunakan istilah bola voli pada tahun 1896, dikenalkan pada demonstrasi pertandingan pertama di Internasinal YMCA Training School. Ketika itulah Morgan mengadakan pertandingan dua tim dan menunjukkan teknik permainan baru tersebut. Morgan juga menjelaskan

[14] Ani Indra. *Mengenal Sepak Bola, Bola Voli, dan Bola Basket*. (Jakarta: Ad-Print Mitra Pustaka, 2010), 33-34.
[15] Witono Hidayat. *Buku Pintar Bola Voli*. (Jakarta Timur: Anugrah. 2017), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa olahraga tersebut bisa dimainkan di lapangan terbuka maupun di lapangan tertutup.[16]

3. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bola voli yaitu, servis (*service*), operan (*passing*), memukul (*smash*), dan hadang (*block*).

a. Teknik Dasar Servis (*Service)*

Service merupakan salah satu teknik dasar sebagai modal awal atau permulaan suatu set dalam pertandingan, pada awalnya *service* digunakan untuk melayani lawan melakukan penyerangan tetapi seiring perkembangan bola voli, *service* juga digunakan untuk penyerangan dan mengacau pertahanan lawan serta menyulitkan lawan untuk melakukan serangan sehingga *service* bisa digunakan untuk mencentak poin.[17] Maka dari itu, seorang pemain bola voli harus menguasai teknik dasar *service* dengan baik.

Ditinjau dari pelaksanaan melakukan pukulan bola, *service* dibagi menjadi 2 yaitu, *service* bawah dan *service* atas.

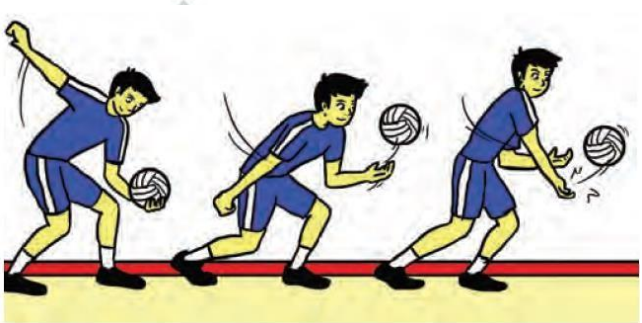
1) *Service* Bawah

Service tangan bawah adalah teknik untuk memulai suatu pertandingan yang diarahkan ke lapangan lawan dan dilakukan oleh pemain yang berada di daerah *service*. Pemain memukul bola dengan

[16] Ibid, 7-8.
[17] Winarno, dkk. *Teknik Dasar Bermain Bolavoli*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2013), 38.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu tangan terkuat yang mengepal di bawah pinggang atau setinggi pinggang.[18] Bagi pemain pemula biasanya menggunakan teknik *service* bawah karena dirasa sedikit lebih mudah dan sedikit mengeluarkan energi daripada *sevice* atas.



2) *Service* Atas

Service atas adalah teknik *service* yang dilakukan dengan cara perkenaan bola diatas kepala yang bertujuan untuk mempercepat laju bola dan menukik dari atas ke bawah. [20] *Service* atas dianggap paling efektif untuk mendapat poin karena tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari pada *service* bawah, dan hasilnya lebih kuat sehingga lawan akan berusaha lebih keras untuk mempertahankan bola.

[18] Winarno, dkk. *Teknik* ...., 39.
[19] MasRozakdotCom, Cara Melakukan Servis Bola Voli Dilengkapi Dengan Gambar, 12 Novermber 2016, https://www.maolioka.com/2016/11/cara-melakukan-gerakan-servis-bola-voli.html.
[20] Winarno, dkk. *Teknik.* .., 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.2
Cara melakukan gerakan *service* atas.[21]

b. Teknik Dasar Operan (*Passing)*

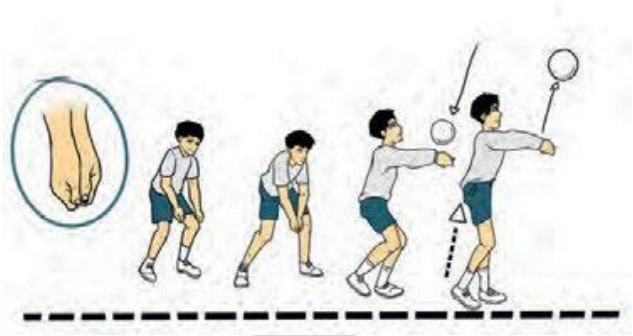
Passing adalah teknik memantulkan degan menggunakan lengan tangan, sehingga bola bisa memantul ke arah pemain yang lainnya.[22] *Passing* merupakan salah satu teknik terpenting setelah *service* , dengan melakukan *passing* dengan baik maka menjadi modal awal pertahanan dan juga sebagai langkah awal suatu penyerangan kepada lawan. Terdapat dua jenis teknik dasar *passing* yaitu *passing* bawah dan *passing* atas.

1) *Passing* Bawah

Passing bawah adalah *passing* yang dilakukan apabila bola yang datang berada di depan atau samping badan setinggi perut kebawah dengan posisi jari tangan mengepal. Adapun cara melakukan passing pada gambar berikut.

[21] Mujiono, Gerak Dasar Servis Atas (tenis servis) Pada Permainan Bola Voli, 13 Januari 2016, https://teknikdasar-olahraga.blogspot.com/2017/03/gerak-dasar-servis-atas-tenis-servis.html.
[22] Winarno, dkk. *Teknik. ...*, 76.

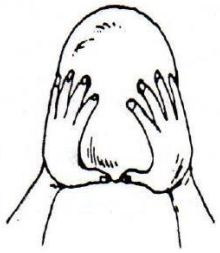
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.3
Gerakan saat melakukan *passing* bawah[23]

2) *Passing* Atas

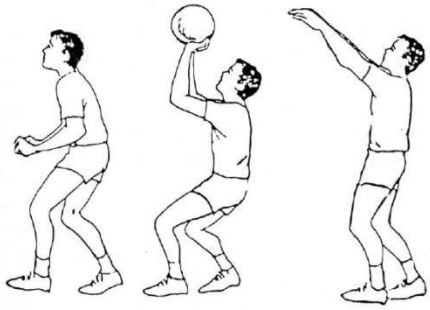
Passing atas adalah operan bola yang dilakukan dengan ujung jari tangan pada saat bola datang setinggi bahu atau lebih.[24] Sama halnya seperti *passing* bawah, *passing* atas juga bertujuan untuk memberikan operan kepada kawan satu tim untuk menyusun serangan kepada daerah lawan, sehingga bola hasil dari *passing* atas harus mudah diterima oleh kawan satu tim. Berikut cara pelaksanaan *passing* atas.



Gambar 2.4
Posisi jari tangan pada bola ketika melakukan *passing* atas.[25]

[23] Desy Yunita Utami, Makalah Keterampilan Dasar Bola Voli, 16 Mei 2017, http://desyyunitautami.blogspot.com/2017/05/makalah-ketrampilan-dasar-bola-voli.html.
[24] Winarno, dkk. *Teknik* ...., 82.
[25] Ibid, 83.

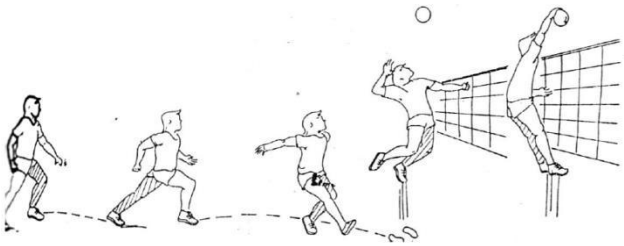
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.5
Posisi tubuh ketika melakukan *passing* atas.[26]

c. Teknik Dasar Memukul (*Smash)*

Smash merupakan teknik yang paling diandalkan untuk mencetak point pada saat permainan bola voli. Fungsi dari teknik ini yaitu sebagai serangan kepada lawan yang mempunyai ciri menukik, tajam, dan cepat dengan cara membentuk serangan pukulan yang keras ketika bola diatas jaring net kemudian dimasukkan ke daerah lawan. Langkah-langkah melakukan *smash* yaitu awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan.[27] Seperti pada gambar berikut.



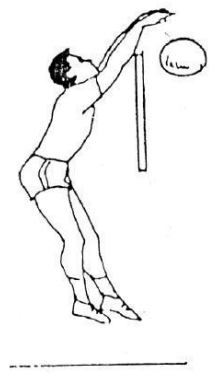
Gambar 2.6
Awalan, tumpuan, dan perkenaan ketika melakukan *smash.*[28]

[26] Winarno, dkk. *Teknik ....*, 84.
[27] Ibid, 116
[28] Ibid, 120.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Teknik Dasar Menghadang (*block)*

Teknik dasar menghadang (*block)* terjadi ketika lawan melakukan *smash* dan pemain yang berada di posisi depan (posisi 2, 3, dan 4) meloncat di depan net dan mengangkat tangan lurus keatas dengan posisi jari tangan membuka dan rapat untuk membendung jalannya bola dari serangan lawan. *Block* bisa dilakukan secara tunggal atau berpasangan dengan kawan.[29] Berikut posisi tubuh ketika melakukan *block*.



Gambar 2.7
Sikap tubuh ketika melakukan *block*.[30]

C. Teknik Dasar Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli

Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien. [31] Begitu pula di dalam permainan bola

[29] Winarno, dkk. *Teknik. ..*, 160.
[30] Ibid, 162.
[31] Muhajir. *Pendidikan Jasmani Untuk Kelas I SMP*. (Bandung: Yudhistira, 2003),19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

voli bahwa teknik adalah cara memainkan bola dengan efisien yang sesuai dengan peraturan bola voli yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal.[32]

Dalam suatu cabang olahraga teknik dasar merupakan hal yang penting, karena teknik dasar akan menentukan cara melakukan suatu gerakan dasar yang baik. Keberhasilan dalam melakukan teknik dasar akan menentukan pula keberhasilan dalam melakukan suatu cabang olahraga. *Passing* artinya mengumpan atau mengoper. Teknik ini adalah teknik dasar yang cukup sulit dan sangat sering dipergunakan dalam cabang permainan bola voli. Begitu pula dalam pembelajaran pendidikan jasmani, penguasaan gerakan *passing* baik *passing* bawah harus dimiliki oleh setiap siswa karena hal ini akan menentukan cara bermain siswa dalam olahraga bola voli karena penerimaan *passing* yang baik adalah awal dari keberhasilan *smash.*

Pasing adalah teknik memantulkan bola dengan menggunakan tangan, sehingga bola bisa terpantul dan diberikan kepada pemain berikutnya. *Passing* dalam permainan bola voli adalah usaha ataupun upaya seorang pemain voli dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk mengoperkan bola yang dimainkannya dilapangan sendiri.[33] Dengan adanya *passing* yang baik maka akan dapat membuat serangan yang baik pula ke daerah lawan sehingga dapat menghasilkan poin.[34] Dalam pembelajaran pendidikan

[32] Muhajir. *Pendidikan…*, 19.
[33] Toho Cholik Mutohirm dkk. *Permainan Bola Voli*. (Surabaya: Graha Pustaka Media Utama, 2013), 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jasmani menang dalam suatu permainan bukanlah hal yang paling utama, karena tujuan pendidikan jasmani yang paling utama adalah bergerak. Akan tetapi apabila siswa mampu mendapatkan poin dalam permainan bola voli hal itu membuktikan bahwa siswa bergerak secara optimal maka dapat diartikan bahwa penyampaian materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani telah berhasil.

Passing bawah atau operan lengan bawah merupakan teknik dasar bola voli yang harus dipelajari. Operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang servis. Operan ini digunakan untuk manerima servis, menerima *spike*, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang terpantul di net.

Operan lengan bawah berfungsi untuk menerima bola serta mengambil bola yang datangnya rendah. Ada beberapa tahap dalam melakukan *passing* bawah yaitu[35]:

1. Sikap permulaan

Ambil posisi normal yaitu sikap posisi berdiri dengan posisi salah satu kaki berada di depan kaki yang lain. Lutut ditekuk, badan agak condong sedikit ke depan dengan tangan siap berada di depan badan. Pada saat tangan akan dikenakan pada bola segera tangan dan juga lengan diturunkan serta tangan dan lengan dalam keadaan terjulur ke bawah depan. Siku tidak boleh ditekuk, kedua tangan merupakan papan pemukul yang selalu lurus keadaannya.

[35] Toho Cholik Mutohirm dkk. *Permainan…*, 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Sikap saat perkenaan

Pada saat mengenakan bola, sikap tubuh harus dalam keadaan siap terhadap bola. Begitu bola pada jarak yang tepat maka segeralah ayunkan lengan yang telah lurus kearah bola, usahakan perkenaan bola tepat dibagian proximal dari pergelangan tangan agar pantulan bola akan melambung dengan sudut pantul 90º sehingga bola akan mudah diterima oleh teman satu timnya.

3. Sikap Akhir

Setelah bola berhasil di*passing* bawah maka segera diikuti pengambilan sikap siap normal kembali dengan tujuan agar dapat bergerak lebih cepat untuk menyesuaikan diri dengan keadaan.

Passing bawah ini merupakan teknik dalam permainan bola voli yang mempunyai banyak fungsi atau kegunaan. Perhatikan bola pada saat menyentuh lengan. Perkenaan pada lengan bagian dalam pada memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Kegunaan teknik lengan bawah antara lain:

a. Untuk menerima bola servis
b. Untuk penerimaan bola dari lawan yang berupa serangan/ smash.
c. Untuk pengambilan bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net.
d. Untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpental jauh diluar lapangan permainan.
e. Untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mengembangkan keterampilan *passing* yang baik dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti melakukan *passing* secara berpasangan antar teman, dengan jarak yang dekat dan semakin diatur jaraknya atau semakin jauh untuk melatih perkiraan datangnya bola dan melatih kekuatan yang diberikan agar hasil *passing* tepat sasaran. Selain itu latihan *passing* juga dapat dilakukan dengan cara perorangan yakni memantulkan bola ke tembok yang dilakukan dengan posisi siap berdiri di depan tembok yang sudah diberi garis terendah dan garis tertinggi sehingga dapat memperkirakan hasil pantulan bola dari lengan ke tembok. *Passing* tersebut bisa dilakukan berulang-ulang kali sampai dapat melakukan *passing* dengan baik. Setelah itu bisa dilanjutkan dengan melakukan *passing* secara berpasangan atau kelompok. Kunci utama dalam melakukan *passing* bawah adalah keseimbangan tubuh, kekuatan kedua lengan, konsentrasi dan pandangan mata harus fokus pada bola yang datang.[36]

D. Tinjauan Pembelajaran Model Bermain

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya baik faktor

[36] Toho Cholik Mutohirm dkk. *Permainan…*, 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkunganya. [37]

Pembelajaran memiliki pengertian bagaimana para guru mengajarakan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Jadi dalam suatu pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi materi dan pihak lain menerima.[38] Oleh sebab itu dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif. Dalam pembelajaran minimal paling tidak melibatkan empat komponen yaitu: tujuan pembelajaran, materi, metode, dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran serta penilaian.[39]

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu pelajaran yang bersifat sadar tujuan serta sistematik terarah pada tujuan tingkah laku menuju kearah kedewasaan anak didik yang mempunyai interaksi atau timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen dan tujuan yang ingin dicapai yaitu perubahan perilaku secara keseluruhan.

2. Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktifitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan dilandasi oleh rasa senang untuk memperoleh kesenangan dari aktifitas

[37] Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satus Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2007). 100.
[38] Sukintaka. *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani*. (Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta, 2001), 29.
[39] Nana Sujana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru, 2004), 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dilakukan. Dikatakan sukarela sebab dalam melakukan aktifitas bermain anak tidak dipaksa harus melakukan bentuk permainan tertentu. Mereka melakukan bermain atas dasar kehendak dan kesukaan sendiri, sehingga hal ini menimbulkan kesenangan dan kegembiraan pada diri anak. Bermain merupakan aktifitas jasmani yang dilakukan dengan suka rela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang demi melakukan aktivitas tersebut.[40]

Bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran.[41]

Sifat-sifat bermain adalah sebagai berikut:[42]

1) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang.
2) Bermain dengan rasa senang menumbuhkan aktivitas yang secara spontan.
3) Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan dirinya.

[40] Sukintaka. *Teori* ...., 9.
[41] Soemitro. *Permainan Kecil*. (Yogyakarta: Depdibud, 1992), 2.
[42] Sukintaka. *Teori*. .., 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pembelajaran Model Bermain

Guru PJOK dalam usahanya untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan optimal harus berpikir secara kreatif. Artinya guru PJOK harus kritis, misalnya mencari solusi bagaimana agar siswa memiliki motivasi untuk bergerak lebih banyak dalam proses pembelajaran, hal ini berarti bahwa guru PJOK harus kreatif dalam menciptakan tugas-tugas gerak yang sekiranya disenangi oleh siswa. Siswa akan aktif bergerak dalam proses pembelajaran apabila siswa menyenangi materi pembelajaran atau tugas gerak yang diberikan. Unsur senang dan kegembiraan ini sangat penting untuk dimunculkan dalam proses pembelajaran PJOK. Rasa senang pada siswa merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang kondusif untuk melaksanakan pendidikan atau proses pembelajaran gerak.[43] Guru pendidikan jasmani perlu mengetahui bentuk materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih bentuk penyajian sangat penting, karena proses pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan jasmani yang mempunyai pengaruh terhadap diri siswa.

Salah satu cara menyampaikan materi dapat digunakan dalam mengajar pendidikan jasmani adalah dengan bentuk bermain.[44] Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model bermain yaitu suatu cara penyampaian bahan pelajaran khususnya dalam *passing* bola voli

[43] Sukintaka. *Teori .....*, 1.
[44] Supandi. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. (Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992). 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan memberikan macam-macam bentuk bermain, sehingga siswa akan merasa senang. Pemberian materi pembelajaran dengan model bermain selain menguntungkan sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan bermain yang merupakan kegemarannya.

Teori bermain perlu dipahami oleh guru pendidikan jasmani untuk dapat mempertimbangkan kemampuan anak, kebutuhan anak, kesenangan anak, dan metode pembelajaran yang tepat.[45] Model bermain dipilih karena didasarkan asumsi dasar bahwa anak-anak itu suka bermain. Kegiatan bermain sendiri merupakan suatu aktivitas yang disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bentuk penyajian bermain tidak hanya berpengaruh terhadap bermain tetapi dapat digunakan untuk latihan kekuatan otot, kelenturan, bahkan untuk latihan keterampilan motorik dan pembentukan pribadi anak.[46] Dengan demikian bahwa hakikat bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah penciptaan suasana bermain dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk mendorong siswa supaya lebih berperan aktif dalam melaksanakan tugas gerak yang diberikan.

4. Permainan Kucing-kucingan

Permainan di setiap daerah sangat beragam macamnya terutama permainan tradisional. Salah satu permainan yang berkembang di Jawa, yaitu permainan kucing-kucingan. Permainan kucing-kucingan adalah permainan

[45] Sukintaka. *Teori* ....., 4-5.
[46] Ibid , 89.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang gerakannya menirukan seekor kucing yang sedang merebutkan suatu benda.[47] Dalam permainan ini peraga atau pemain melakukan gerakan yang saling berebut untuk memiliki suatu barang. Permainan kucing-kucingan ini biasanya dimainkah oleh lima orang pemain, biasanya laki-laki saja atau perempuan saja. Permainan kucing-kucingan ini dapat melatih ketangkasan dan kecekatan dalam hal olah fisik. Berdasarkan Serat Karya Saraja tahun 1913 telah disebutkan adanya perkembangan permainan ini di sekitar wilayah Jawa (terutama wilayah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta). [48]

Permainan ini juga disebut dengan istilah kucing dan tikus, seorang anak berperan sebagai kucing dan yang lainnya berperan sebagai tikus. Dalam permainan ini kucing mengejar tikus, dan tikus yang tertangkap menjadi kucing dan kucing sebelumnya menjadi tikus. Kucing yang baru tidak boleh menangkap seorang yang baru saja menjadi tikus tetapi bisa menangkap tikus yang lain, sehingga semua anggota dalam permainan ini akan berperan aktif dalam permainan.[49]

Permainan tradisional kucing-kucingan merupakan suatu permainan yang dilakukan diluar ruangan dengan menirukan tingkah laku seorang kucing

[47] Sukirman Dharmamulyo, dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), 94.
[48] Ibid, 95.
[49] Rae Pica. *Permainan-permainan Pengembangan Karakter Anak-anak*. (Jakarta: PT Indeks, 2012), 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sedang mengejar dan menangkap, dalam permainan ini membutuhkan gerak tubuh yang kuat.[50]

Permainan kucing-kucingan adalah suatu permainan yang menirukan tingkah seekor kucing untuk mengejar dan menangkap, dengan kegiatan permainan berlari, melempar, dan menangkap yang mamu mengembangkan gerak dasar tubuh. Permainan dapat dilakukan kapan saja asalkan tidak mengganggu pekerjaan dan sekolah. Biasanya bermainan ini dimainkan oleh teman sebaya.

5. Langkah-langkah Permainan Kucing-kucingan

Adapun langkah-langkah atau cara bermain dalam permainan kucing-kucingan sebagai berikut.

a. Pertama, anggota bermain menyiapkan bola atau koran bekas yang dibentuk seperti bola, kemudian semua anggota melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi kucing. Pemain yang menang membentuk formasi melingkar.
b. Bola atau koran bola dipegang dan dibawa oleh kucing, anggota yang lain menyebar dan menghindari kucing. Dan anggota yang berperan menjadi kucing harus mengejar dan menangkap dengan menyentuh anggota lain.
c. Apabila anggota lain sudah disentuh oleh kucing, maka dia akan menggantikan peran menjadi kucing dan menangkap anggota yang belum

[50] Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Permainan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. (* Jakarta, 2016), 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi kucing, demikian selanjutnya hingga semua anggota berubah menjadi kucing.

d. Permainan ini berakhir apabila semua anak telah menjadi kucing. Setelah itu bisa dilanjutkan lagi dengan anggota yang pertama kali berubah menjadi kucing.[51]

6. Manfaat Permainan Kucing-kucingan

Selain penyaluran tenaga para anggota bermain dalam aktivitas ini, melalui permainan kucing-kucingan terdapat manfaat yang diperoleh oleh para pemain diantaranya melatih kecepatan, kesigapan, ketahanan fisik, dan melatih bagaimana bekerja sama dengan anggota lain. Selain itu permainan ini juga bisa melatih anak dalam penyesuaian diri dalam berinteraksi.[52]

Permainan kucing-kucingan juga bermanfaat untuk mengembangkan motorik kasar seperti melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.[53]

E. Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli dengan Permainan Kucing-Kucingan

Permainan *passing* bawah bola voli dimainkan oleh enam orang atau lebih. Anggota yang menang disebut tikus dan satu anggota yang kalah disebut

[51] Euis Kurniati, *Permainan Tradisional* ....., 54-55.
[52] Ibid, 56.
[53] Helin Anggraini, Upaya Guru dalam Menerapkan Permainan Tradisional Kucing-kucingan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Negeri Pembina Teluk Betung Timur Bandar Lampung. Skripsi. (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

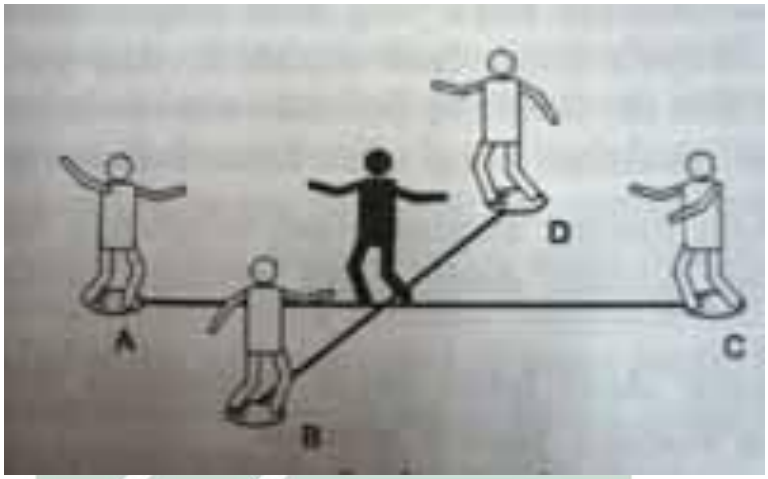
kucing yang harus mengejar tikus dan menangkap bola yang dimainkan oleh para tikus. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan ini berfungsi untuk melatih ketepatan sasaran *passing* bawah. Untuk ukuran lapangannya tidak ada ukuran yang baku hanya membutuhkan tempat yang luas.[54]

Cara bermainnya: sebelum memulai permainan ke enam anak melakukan suit atau hompimpa terlebih dahulu, sampai ada satu anak yang kalah. Lima anak membuat lingkaran dengan jarak yang agak jauh dan tidak terlalu rapat sebagai anggota yang menang atau tikus, lalu satu siswa berada ditengah-tengah lingkaran tersebut sebagai anggota yang kalah atau kucing. Anggota yang menang harus melakukan *passing* bawah dengan sesama anggota yang menang. Sedangkan tugas anggota yang kalah berusaha menangkap bola yang di*passing* oleh anggota yang menang. Apabila anggota yang menang melakukan *passing* bawah yang tidak tepat sasaran dan bola ditangkap oleh anggota yang kalah, maka yang terakhir melakukan *passing* bawah menjadi anggota yang kalah. Ataupun *passing* yang dilakukan anggota yang menang tidak dapat dijangkau oleh anggota yang lainnya sehingga jatuh ke tanah, maka anggota yang terakhir menyentuh bola menjadi kucing atau kalah. [55]

[54] Arif Hidayatulloh. 2013. Pembelajaran Passing Dan Control Melalui Media Permainan Kucing-Kucingan Bagi Siswa Kelas V SDN Pecabean 02 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. 22.

[55] Arif Hidayatulloh, Pembelajaran Passing dan *Control* Melalui Media Permainan Kucinng-kucingan bagi Siswa Kelas V SDN Pecabean 02 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal Tahun 2013. Skripsi. (Universitas Negeri Semarang: Fakultas Ilmu Olahraga, 2013), 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.8
Gambar permainan kucing-kucingan.

Permainan ini bisa dilakukan selama waktu yang telah ditentukan oleh guru. Selama permainan berlangsung guru bisa mengamati hasil *passing* siswa untuk dinilai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga adalah suatu bentuk kaijan yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan guru/calon pelatih olahraga dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran pendidikan jasmani/kepelatihan olahraga tersebut dilakukan. PTK merupakan proses yang melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Terdapat lima tahapan pelaksanaan PTK yaitu, (1) pengembangan fokus masalah penelitian, (2) perencanaan tindakan perbaikan, (3) pelaksanaan tindakan perbaikan, observasi, (4) analisis dan refleksi, dan (5) perencanaan tindak lanjut.[56]

PTK dipicu karena adanya kesadaran pada diri pendidik bahwa praktik yang dilakukan selama ini terdapat masalah yang perlu diselesaikan, sehingga perlu diperbaiki dalam praktik pembelajaran selama ini. Dan perbaikan tersebut harus muncul dari diri pendidik sendiri. Berbeda dengan penelitian lain yang

[56] Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 161.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengumpulan datanya dari lapangan atau objek sebagai responden, di PTK pengumpulan data dari hasil praktik sendiri melalui refleksi diri bukan dari sumber data yang lain. Hal ini dalam PTK adalah adanya tindakan yang dilakukan berulang-ulang hingga mencapai perbaikan yang diharapkan.[57]

Penelitian tindakan kelas harus memenuhi beberapa prinsip, diantaranya sebagai berikut.

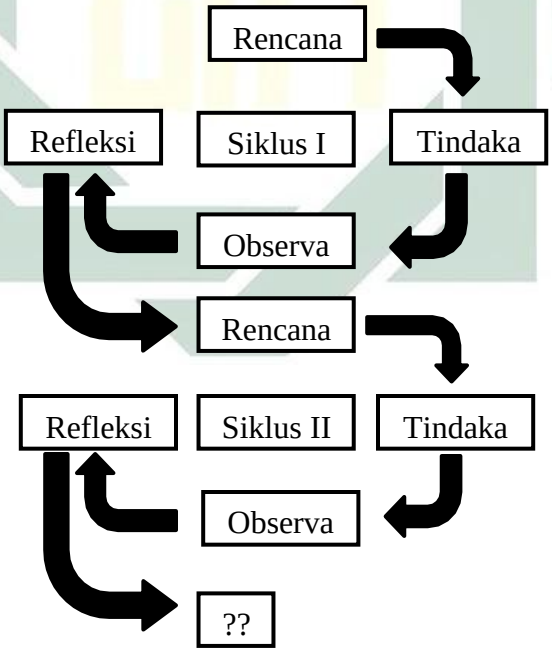
1. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Tidak terlalu menyita waktu, prosedur pengumpulan data yang digunakan tidak menuntut waktu yang berlebihan.
3. Metode yang digunakan harus terpercaya (*reliable*) sehingga memungkinkan pengidentifikasian dan perumusan hipotesis yang meyakinkan.
4. Permasalahan yang dibahas berdasarkan masalah di kelas yang benar-benar harus ditemukan sebuah solusi.
5. Dalam penyelenggaraan PTK guru harus konsisten terhadap prosedur yang berkaitan dengan profesinya.
6. Permasalahan tidak hanya terbatas dalam konteks kelas atau mata pelajaran tertentu tetapi juga harus memperhatikan perspektif visi dan misi sekolah secara menyeluruh.[58]

Dalam penelitian ini, menggunakan penelitian tindakan kelas model model Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap pada

[57] Igak Wardani dan Kuswaya Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 1.5-1.7.
[58] Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswono, *Penelitian*.... , 8-9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu siklus, apabila dalam tindakan kelas ini ditemukan kekurangan dan tidak terciptanya target yang telah ditentukan, maka diadakan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan siklus berikutnya. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dengan menambah atau merubah beberapa langkah dari siklus sebelumnya dan tetap memperhatikan komponen pada penelitian tindakan kelas. Adapun 4 langkah dalam penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin yaitu *Planning* (perencanaan), *Acting* (tindakan), *Observing* (pengamatan), dan *Reflecting* (refleksi).[59] Secara skematis penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Tahapan PTK model Kurt Lewin.

[59] Rido Kurniyanto, dkk., Penelitian Tindakan Kelas, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tindakan dianggap cukup tergantung pada permasalahan pembelajaran yang akan dipecahkan semakin banyak permasalahan yang akan dipecahkan maka semakin banyak siklus akan lebih baik.. Berikut penjelasan dari kegiatan-kegiatan dalam siklus penelitian tindakan dan apabila siklus pertama belum meningkat maka dilanjutkan ke siklus kedua dengan harapan sudah terjadi peningkatan. Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan (*Planning*)

   Pada tahap perencanaan ini peneliti bersama kolaborator berdiskusi untuk merancang kegiatan sebelum melakukan tindakan. Kegiatan yang harus dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah sebagai berikut.

   a. Menyusun perangkat pembelajaran, seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), dan lembar penilaian sesuai dengan tindakan atau rencana perbaikan. Pada RPP harus memuat srategi pemecahan yang dipilih. Perangkat pembelajaran tersebut agar dapat dipertanggungjawabkan maka perlu divalidasikan kepada guru yang lebih senior atau orang lain dengan bidang kahliaan yang relevan dengan kemampuan yang memadai.

   b. Menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung, seperti papan nama kelompok, media, alat pembelajaran, atau sarana lain yang berkaitan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Menemtukan indikator keberhasilan yang memperlihatkan ketercapaian suatu situasi, kondisi suatu objek, atau variabel yang diamati berdasarkan kriteria yang ditetapkan dari hasil pertimbangan profesional (*profesional judgement*).

d. Membuat instrumen penelitian, seperti lembar tes, lembar pengamatan, angket, atau pedoman wawancara sesuai data yang diinginkan untuk menyelesaiakan permasalahan penelitian.

e. Membuat lembar tes diagnotik yang berfungsi untuk evaluasi awal terhadap siswa mengenai materi yang akan diteliti. Tes tersebut menjadi bukti bahwa adanya permasalahan dalam pembelajaran suatu topik tertentu, seperti yang tercantum dalam latar belakang penelitian.

f. Menyusun strategi pengamatan dan pelaksanaan peneltian dengan menetapkan kelas yang akan digunakan untuk sasaran penelitian.[60]

2. Tindakan (*Acting*)

Tindakan dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat sebelumya. Pelaksanaan tindakan merupakan proses kegiatan pembelajaran kelas sebagai bentuk dari teori dan strategi belajar mengajar yang telah disiapkan serta mengacu pada kurikulum yang berlaku, dan hasil yang diperoleh diharapkan dapat

[60] Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswono, *Penelitian*.... , 45-47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan kerjasama peneliti dengan subjek penelitian sehingga dapat memberikan refleksi dan evaluasi terhadap apa yang terjadi di kelas.

3. Pengamatan (*Observing*)

Observasi yaitu mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau diterapkan kepada siswa. Tahap observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam PTK. Tujuan pokok observasi adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi yaitu peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarhan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal. Melalui refleksi, guru akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, serta apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu hasil dari tindakan perlu dikaji, dilihat dan direnungkan, baik itu dari segi proses pembelajaran antara guru dan siswa, metode, alat peraga maupun evaluasi.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Tempat Peneletian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini dilakukan di MI Badrussalam Surabaya yang berlokasi di Jl. HR. Muhammad 161, Pradah Kalikendal, Kecamatan Dukuh Pakis, Kota Surabaya. Kegiatan penelitian ini dilakukan di ruang kelas V-A dan lapangan olahraga MI Badrussalam Surabaya.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan November, penentuan waktu mengacu pada kalender akademik MI Badrussalam Surabaya.

3. Subyek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya Tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 33 siswa.

C. Variabel yang Diteliti

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetatpkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan.[61] Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Variabel *Input*

Variabel *input* dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya tahun ajaran 2019/2020.

2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan kucing-kucingan.

[61] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* , (Bandung: Alfabeta, 2017), 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Variabel *Output*

Adapun variabel *output* dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli.

D. Rencana Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi awal, setelah melakukan perencanaan guru dan peneliti secara kolaboratif melakukan tindakan. Adapun langkah-langkah rencana tindakan yang akan dilakukan sebagai berikut.

1. Pra Siklus

   Pada tahap pra siklus peneliti pertama kali melakukan kegiatan awal di sekolah berupa mengidentifikasi masalah yang ada dengan melakukan pengamatan dan wawanca dengan guru PJOK kelas V-A MI Badrussalam Surabaya.

2. Siklus I

   Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa siklus dalam proses penelitian, dan disetiap siklus terdapat empat tahapan kegiatan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam siklus I ini rencana tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

   a. Perencanaan *(Planning)*

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Menjalin kerjasama dengan guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas.
2) Merumuskan tujuan pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui permainan kucing-kucingan.
3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli.
4) Mempersiapkan sumber, sarana, dan media yang digunakan dalam pembelajaran.
5) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktek / instrument analisis pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli.
6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran.

b. Tindakan (*Action)*

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini harus sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti dan telah di validasi oleh dosen mata kuliah PJOK, dan sesuai dengan lembar observasi dan instrumen pengumpulan data, serta melakukan dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Pengamatan (*Observing)*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengamatan dalam penelitia ini dilakukan oleh peneliti dengan mengamati dan mendokumentasikan selama proses pembelajaran yang dibantu oleh guru PJOK sebagai oserver.

d. Refleksi (*Reflection).*

Pada tahap refleksi ini, peneliti merefleksi dan melakukan analisis dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Permasalahan yang menjadi penyebab kurang maksimalnya pembelajaran di siklus I harus teridentifikasi dan dicari penyelesaiannya untuk dijadikan dasar perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

3. Siklus II

Siklus II merupakan rangkaian kegiatan tindak lanjut dari siklus I. Apabila terdapat hambatan dan tingkat keberhasilan yang rendah dari siklus I maka peneliti merancang kegiatan pada siklus II untuk memperkuat hasil penelitian yang didukung dengan adanya perbedaan perlakuan pada siklus I dan siklus II. Tahapan pada siklus II sama dengan tahapan yang dilakukan pada siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

Untuk memperoleh data yang diharapkan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, penilaian unjuk kerja, dan dokumentasi. Data tersebut dikumpulkan sebagai berikut:

a. Wawancara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang langsung pada sumber data melalui informasi lisan tanpa menulis jawaban.[62] Informasi yang diperoleh lebih akurat jika pewawanncara dapat menjaga hubungan dan berkerjasama dengan baik. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara pribadi dengan guru PJOK kelas V-A MI Badrussalam Surabaya guna mengumpulkan data tentang permasalahan pada pembelajaran PJOK di kelas V-A MI Badrussalam Surabaya dan penyebabnya.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan berlangsung dengan menggunakan alat bantuan ataupun tanpa alat bantuan. [63]Dalam observasi peneliti mencatat segala perubahan selama pembelajaran dan disesuaikan dengan konsep atas indikatornya. Pengumpulan data dengan cara observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil dari tindakan beserta peristiwa yang melingkupi. Observasi ini dilakukan guna mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran berlangsung dan mengukur kesesuaian tahapan pada rencana pembelajaran dengan praktik pembelajaran.

[62] Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswono,. *Penelitian.…* , 56.
[63] Ibid, 52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Penilaian Unjuk Kerja

Pada umumnya penilaian unjuk kerja dilakukan untuk menilai siswa yang melakukan sesuatu bersifat praktik untuk menilai aspek keterampilan. Penilaian unjuk kerja dilakukan penelitik untuk mengumpulkan data tentang peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui permainan kucing-kucingan pada siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya. Peneliti melakukan penilaian unjuk kerja berdasarkan instrumen yang telah dibuat dan divalidasi oleh pihak ahli dalam bidangnya.

d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, yang meliputi buku, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dnegan penelitian.[64] Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang nama-nama siswa, jenis kelamin dan jumlah seluruh siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya, foto kegiatan pembelajaran, serta nilai hasil pemerolehan siswa.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah menganalisi data. Analisi data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan,

[64] Sudaryono dkk, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 41.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memfokuskan, mengabtraksi, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk menyajikan bahan-bahan yang digunakan untuk menyusun pemecahan permasalahan dalam PTK.[65] Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif.

1. Penilaian Unjuk Kerja

Peneliti melakukan penjumlahan skor yang diperoleh dari hasil praktik siswa kemudian dijadikan nilai akhir dengan rumus sebagai berikut.

Menghitung nilai akhir siswa.

Dari hasil nilai praktik siswa tersebut dapat diketahui tingkat keterampilan praktik siswa sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 3.1
Tingkat keterampilan praktik siswa.

Nilai	**Kriteria**
91 – 100	Sangat Baik
81– 90	Baik
71– 80	Cukup
61 – 70	Kurang Baik
0 – 60	Sangat Kurang

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa kemudian membagi dengan jumlah siswa yang ada dalam kelas tersebut untuk

[65]Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswono,. *Penelitian*.... , 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan nilai rata-rata. Untuk mencari nilai rata-rata melalui rumus sebagai berikut.

M =

Rumus 3.2
Mencari nilai rata-rata kelas.

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

= Jumlah semua nilai siswa

= Jumlah siswa

Suatu kelas dapat dikatakan cukup berhasil apabila telah mencapai nilai rata-rata kelas minimal 80. Berikut adalah kriteria tingkat keberhasilan nilai rata-rata kelas.

Tabel 3.2
Tingkat keberhasilan kelas.

Nilai	Kriteria
90 – 100	Sangat Berhasil
80 – 89	Berhasil
70 – 79	Cukup Berhasil
60 – 69	Kurang Berhasil
0 – 59	Sangat Kurang

2. Penilaian Ketuntasan Keterampilan

Ketuntasan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli. Rumus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menghitung persentase ketuntasan keterampilan adalah sebagai berikut:[66]

Rumus 3.3
Persentase ketuntasan keterampilan.

Setelah hasil diperoleh maka hasil dapat dimasukan dalam tabel kriteria tingkat ketuntasan belajar siswa dalam persen seperti tabel berikut ini.

Tabel 3.3
Kriteria tingkat ketuntasan.

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

3. Analisa Data Wawancara dan Dokumentasi

Hasil data wawancara dan dokumentasi akan dirangkum, dipilah, dan difokuskan pada data yang penting sehingga ada gambaran yang jelas yang akan disajikan. Data yang disajikan berupa hasil analisis dari penarikan kesimpulan data yang akan digunakan untuk mengambil tindakan selanjutnya.

[66] Zaenal Aqib,dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Penerbit : CV. Yrama Widya, 2011), 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Nilai observasi aktivitas guru dan siswa mencapai 85.
2. Nilai rata-rata keterampilan praktik *passing* bawah dalam permainan bola voli siswa kelas V-A MI Badrussalam Surabaya adalah ≥ 80.
3. Persentase ketuntasan peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli mencapai ≥ 80%.

H. Validasi Instrumen

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti berkolaborasi dengan guru PJOK MI Badrussalam Surabaya dan Bapak/Ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang di anggap paham dalam bidang penelitian ini. Kolabolator tersebut juga memiliki wewenang untuk memvalidasi instrumen yang digunakan oleh peneliti, sehingga penelitian ini dapat dipercaya dan layak karena telah di validasi oleh ahli. Hasil yang di validasi tersebut adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penilaian unjuk kerja.

I. Tim Peneliti dan Tugasnya

Peneltian ini dilakukan oleh peneliti bersifat kolaborasi yang dilakukan oleh peneliti dengan bapak Fery Irawan, S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK kelas V-A MI Badrussalam Surabaya. Adapun rincian tugas sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Peneliti

   Nama : Sucifirawati

   Status : Mahasiswa

   Nomor Induk Mahasiswa : D97216085

   Tugas : a. Melakukan diskusi dengan guru.

   b. Menyusun perangkat penelitian.

   c. Mengambil data penilaian siswa.

   d. Mengambil data observasi guru dan siswa.

   e. Menyusun laporan hasil penelitian.

2. Guru Kolaborasi

   Nama : Fery Irawan, S.Pd

   Jabatan : Guru mata pelajaran PJOK kelas V-A MI Badrussalam Surabaya

   Tugas : a. Melakukan diskusi dengan peneliti.

   b. Mengamati pelaksanaan penelitian.

   c. Merefleksi tiap siklus penetitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melalui tahap pra siklus atau pengumpulan data awal. Kemudian dilanjutkan dengan penelitian siklus 1 dan penelitian siklus 2. Yang mana setiap siklus dalam penelitian peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli melalui permainan kucing-kucingan tersebut terdapat empat tahapan penelitian yaitu perencanaan (*planning)*, pelaksanaan (*action)*, observasi (*observing)*, dan refleksi (*reflection)*. Berikut pemaparan hasil dari tiap-tiap siklus penelitian.

1. Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti melakukan dua kali kegiatan pra siklus. Pertama, dilaksankan pada hari Kamis tanggal 3 Oktober 2019. Pada tahap pra siklus pertama ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran PJOK dengan narasumber guru PJOK kelas VA atas nama bapak Fery Irawan, S.Pd. Wawancara yang dilakukan peneliti juga bertujuan utnuk mengetahui karakteristik siswa, kemampuan keterampilan siswa, metode apa saja yang digunakan dalam pembelajaran PJOK, kendala yang dihadapi guru ketika mengajar, mengetahui nilai KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran PJOK, dan mengetahui jumlah siswa yang mampu melampaui batas KKM yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah ditentukan. Berdasarkanhasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa terhadap materi *passing* bawah dalam bola voli. Hal ini disebabkan karena bakat dan minat siswa kurang serta guru menggunakan metode yang sama seperti yang terdahulu sehingga siswa merasa bosan.[67]

Kedua, peneliti melakukan uji keterampilan *passing* bawah siswa kelas VA yang dilakukan pada hari Jum'at 8 November 2019 berlokasi di lapangan/halaman MI Badrussalam Surabaya. Hal ini dilakukan karena guru PJOK belum mengambil penilaian pada siswa sehingga dapat diketahui secara pasti jumlah siswa yang melampaui nilai KKM dan yang belum melampaui. Berdasarkan hasil pra siklus tersebut diketahui bahwa dari 32 siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya terdapat 7 siswa yang mampu melampaui KKM yaitu 80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya tingkat keterampilan *passing* bawah dalam voli masih rendah dengan nilai presentase ketuntasan siswa hanya 21,8%. Berikut rincian hasil pemerolehan nilai pra siklus ketrampilan *passing* bawah siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya.[68]

[67] Fery Irawan, Guru PJOK Kelas V-A MI Badrussalam Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 03 Oktober 2019.
[68] Penilaian Pra Siklus, Siswa Kelas V-A MI Badrussalam Surabaya, 08 November 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Nilai pra siklus ketrampilan *passing* bawah siswa kelas VA
MI Badrussalam Surabaya

No.	Inisial Nama	KKM	Nilai	Ket
1.	A.H.A	80	80	Tuntas
2.	A. R.T	80	53	Tidak Tuntas
3.	A.C.P.R	80	40	Tidak Tuntas
4.	A.F	80	80	Tuntas
5.	A.R.A	80	53	Tidak Tuntas
6.	A.M.J	80	40	Tidak Tuntas
7.	A.D	80	53	Tidak Tuntas
8.	A.M.Y	80	53	Tidak Tuntas
9.	D.N.Y	80	93	Tuntas
10.	D.S.P	80	53	Tidak Tuntas
11.	D.F	80	80	Tuntas
12.	E.F	80	67	Tidak Tuntas
13.	E.S	80	80	Tuntas
14.	F.A	80	33	Tidak Tuntas
15.	F.E.P	80	53	Tidak Tuntas
16.	I.W	80	33	Tidak Tuntas
17.	K.B.D	80	40	Tidak Tuntas
18.	M.A.P	80	40	Tidak Tuntas
19.	M.A.A.A	80	47	Tidak Tuntas
20.	M.F.A.G	80	33	Tidak Tuntas
21.	M.F	80	80	Tuntas
22.	M.R	80	53	Tidak Tuntas
23.	N.R.D	80	33	Tidak Tuntas
24.	N.M	80	73	Tidak Tuntas
25.	N.C.F	80	73	Tidak Tuntas
26.	N.S	80	33	Tidak Tuntas
27.	N.E	80	47	Tidak Tuntas
28.	N.D.P	80	47	Tidak Tuntas
29.	N.S.F.A	80	40	Tidak Tuntas
30.	P.D.S.O	80	33	Tidak Tuntas
31.	R.N.S	80	40	Tidak Tuntas
32.	R.F.R	80	87	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Inisial Nama	KKM	Nilai	Ket
33.	S.L.K	80	40	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		1783		
Rata-rata kelas		54,03		
Presentase Ketuntasan		21,2 %		

2. Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 22 November 2019 pada pukul 07.00-09.00 WIB, bertempat di lapangan MI Badrussalam Subaya dengan subjek penelitian siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya yang berjumlah 33 siswa. Pada siklus ini peneliti menerapkan permainan kucing-kucingan pada materi *passing* bawah dalam permainan bola voli. pada siklus I ini peneliti menerapkan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning)*, pelaksanaan (*action)*, observasi (*observing)*, dan refleksi (*reflection)*. Berikut pembahasan setiap tahapan dalam siklus I.

a. Perencanaan (*Planning)*

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan kegiatan sebagi berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di MI Badrussalam Surabaya, dengan mata pelajaran PJOK dan materi *passing* bawah dalam permainan bola voli. RPP yang telah disusun akan divalidasi oleh dosen PJOK Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah Universitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yaitu bapak Enggel Bayu Pratama, S.Or, M.Pd. serta sudah disetujui oleh bapak Fery Irawan, S.Pd selaku guru PJOK kelas VA MI Badrussalam Surabaya.

2) Menyusun instrumen penilaian keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli yang didasarkan pada kompetensi dasar serta indokator yang akan dicampai dalam pembelajaran. Intrumen penilaian ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran sehingga instrumen ini dapat mengukur keterampilan siswa dengan baik, instrumen juga telah divalidasi oleh PJOK Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yaitu bapak Enggel Bayu Pratama, S.Or, M.Pd.

3) Menyusun instrumen observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan permainan kucing-kucingan dalam proses pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Instrumen observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa ini juga sudah divalidasi oleh dosen yang sama pada validasi RPP.

b. Pelaksanaan (*Action)*

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu empat jam pelajaran (4 × 30 menit) tepatnya pada pukul 07.00-09.00 WIB pada hari Jum’at tanggal 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

November 2019. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran PJOK yaitu bapak Fery Irawan, S.Pd selaku pengamat atau observer dalam penelitian ini. Adapun pelaksanaan dalam kegiatan pelaksanaan siklus 1 terdiri atas pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan pembahasan sebagai berikut.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan ini diawali dengan guru mengucapkan salam dan dijawab oleh siswa. Kemuadian guru meminta siswa berdoa dalam hati sebelum memulai pembelajaran dan dipimpin oleh ketua kelas. Lalu guru menyampaian materi ajar yang akan disampaikan yaitu *passing* bawah dalam permmainan bola voli serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini diawali dengan guru mengatur siswa untuk berbaris dan merentangkan kedua lengan tangan dan melakukan persiapan pemanasan otot. Untuk memimpin pemansan guru menunjuk beberapa siswa maju kedepan. Dengan komando dan bimbingan guru, siswa melakukan gerakan pemanasan dengan hitungan 2×8 pada setiap gerakan pemanasan.

Pemanasan diawali dengan gerakan kepala berupa menundukkan kepala dengan kedua tangan menekan bagian belakang kepala ke bawah, menengadahkan kepala dengan dorongan kedua tangan pada dagu ke atas,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepala menoleh ke samping kiri telapak tangan kanan menekan dagu bagian kanan dan sebaliknya ke kiri. Dilanjutkan dengan gerakan tangan, lengan kanan menyilang ke kiri di depan dada tangan kiri menekan siku kanan yang lurus di depan dada hingga terasa tarikan pada otot bahu kanan dan sebaliknya, berdiri tegak kaki jinjit kedua tangan dikaitakan dan dijulurkan ke atas, badan membongkok, kaki kangkang dan kurus, kedua tangan yang saling mengait jarinya, kedua lengan dijulurkan lurus ke depan.

Kemudian dilanjutkan gerakan pemanasan kaki, kaki kanan ditekuk di depan kedua tangan memegang lutut dan berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya, kaki kanan dilipat di depan seperti posisi bersila kedua tangan memegang mata kaki dengan posisi berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya, kaki kanan ditekuk ke belakang menyentuh pantat dan kedua tangan memegang mata kaki dengan posisi berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya, dengan sikap kangkang lebar dengan kuda-kuda kaki kanan ke depan sedangkan kaki kiri lurus ke belakang, badan di tekan ke bawah sedangkan tangan kanan menekan pada paha kanan bagian bawah (di atas lutut), dan sebaliknya.

Kemudian dilanjutkan dengan gerakan pemanasan kalestenik dengan hitungan 2 × 8 pada setiap gerakan. Diawali dengan gerakan pemanasan kepala berupa menundukkan kepala ke bawah dan atas masing-masing dua kali, menolehkan kepala ke kanan dan ke kiri masing-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masing dua kali, mematahkan kepala ke kanan dan ke kiri masing-masing dua kali. Kemudian gerakan tangan berupa tangan di depan dada ditarik ke samping pendek dan panjang masing-masing dua kali. Dan terakhir pemanasan gerakan kalestenik kaki yaitu Kaki kanan di depan badan ditekan ke depan dua kali dan berbalik kemudian ditekan ke depan dua kali, kaki kangkang badan ditekan ke kanan dua kali dan ke kiri dua kali.

Setelah melakukan gerakan pemanasan, siswa duduk dengan rapi dan menyimak guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah bola voli mulai dari persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan. Ketika guru mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah, guru meminta siswa mengikuti gerakannya.

Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan anggota setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Setiap kelompok secara bergantian tampil di lapangan untuk memainkan permainan kucing-kucingan. Kelompok yang bermain, melakukan hompimpa terlebih dahulu hingga mendapatkan 1 anggota yang kalah. Anggota kelompok yang menang membentuk lingkaran dengan jarak satu rentangan tangan, dan anggota yang kalah berada di tengah lingkaran tersebut. Bola dari anggota yang kalah di umpankan dengan melempar lambung ke anggota yang menang, kemudian di*passing* dengan sesama anggota yang menang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas dari anggota yang kalah yaitu menangkap bola yang di*passing* oleh anggota yang menang. Apabila anggota yang menang melakukan *passing* bawah yang tidak tepat sasaran dan bola ditangkap oleh anggota yang kalah, maka yang terakhir melakukan *passing* bawah menjadi anggota yang kalah. Ataupun *passing* yang dilakukan anggota yang menang tidak dapat dijangkau oleh anggota yang lainnya sehingga jatuh ke tanah, maka anggota yang terakhir menyentuh bola menjadi kucing atau kalah. Setiap kelompok bermain kucing-kucingan selama 5 menit, ketika 1 kelompok bermain, kelompok yang lain duduk di pinggir lapangan dan menyaksikan permainan. Setelah semua kelompok bermain secara bergantian, secara invidu siswa dinilai keterampilan *passing* bawah bola voli sesuai dengan instrumen penilaian. Siswa melakukan praktik *passing* bawah secara individu dengan guru melempar lambungkan bola dan di*passing* bawah oleh siswa hingga melewati net ke daerah lawan. Ini dilakukan sebanyak 3 kali lempar *passing.*

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini terdapat fase evaluasi dan pemberian penghargaan. Pada fase evaluasi guru bersama peserta didik me*review* kembali pembelajaran hari ini. Dilanjutkan dengan pemberian *reward* pada peserta didik yang aktif selama pembelajaran. Sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran guru meminta salah satu peserta didik untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memimpin doa. Dan pembelajaran diakhiri dengan salam dari guru dan dijawab oleh siswa.

c. Pengamatan (*Observing)*

Pada tahap observasi bapak Fery Irawan, S.Pd. selaku guru PJOK kelas VA MI Badrussalam Surabaya menjadi pengamat dalam penerapan permainan kucing-kucingan pada materi *passing* bawah dalam permainan bola voli yang dilakukan oleh peneliti. Pengamat mengamati aktivitas yang dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran apakah sudah sesuai dengan rencana dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Adapun data hasil observasi siklus 1 sebagai berikut.

1) Observasi Akivitas Guru

Adapun hasil dari observasi aktifitas guru selama proses pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	**Komponen (Uraian)**	**Skor**			
		1	2	3	4
A	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Guru memberikan salam.				√
2.	Guru meminta ketua kelas memimpin berdoa.			√	
3.	Guru menyampaikan materi ajar hari ini.				√
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
B	**Kegiatan Inti**				
1.	Guru mengatur siswa untuk baris dan melakukan persiapan pemanasan.			√	
2.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk memimpin melakukan pemanasan.			√	
3.	Guru memimpin pemanasan dengan hitungan 2 × 8. Berikut gerakan pemanasan yang dilakukan: • Menundukkan kepala dengan kedua tangan menekan bagian belakang kepala ke bawah. • Menengadahkan kepala dengan dorongan kedua tangan pada dagu ke atas. • Kepala menoleh ke samping kiri, telapak tangan kanan menekan dagu bagian kanan, dan sebaliknya ke kiri. • Mematahkan leher ke kanan dengan tarikan jari tangan kanan pada pelipis kiri, dan sebaliknya ke kiri. • Lengan kanan menyilang ke kiri di depan dada, tangan kiri menekan siku kanan yang lurus di depan dada hingga terasa tarikan pada otot bahu kanan, dan sebaliknya. • Berdiri tegak, kaki jinjit kedua tangan dikaitakan dan dijulurkan ke atas. • Badan membongkok, kaki kangkang dan kurus, kedua tangan yang saling mengait jarinya, kedua lengan dijulurkan lurus ke depan. • Kaki kanan ditekuk di depan, kedua tangan memegang lutut, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Kaki kanan dilipat di depan seperti posisi bersila, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya.				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
	• Kaki kanan ditekuk ke belakang menyentuh pantah, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Dengan sikap kangkang lebar dengan kuda-kuda kaki kanan ke depan sedangkan kaki kiri lurus ke belakang, badan di tekan ke bawah sedangkan tangan kanan menekan pada paha kanan bagian bawah (di atas lutut), dan sebaliknya.				
4.	Guru memimpin melakukan pemanasan gerakan kalestenik dengan hitungan 2×8. Berikut gerakan yang lakukan: • Menundukkan kepala ke bawah 2x ke atas 2x. • Menolehkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Mematahkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Tangan di depan dada ditarik ke samping pendek 2x panjang 2x. • Kaki kanan di depan badan ditekan ke depan 2x dan berbalik kemudian ditekan ke depan 2x. • Kaki kangkang badan ditekan ke kanan 2x ke kiri 2x.				√
5.	Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah bola voli mulai dari persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan.			√	
6.	Ketika guru mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah, guru meminta siswa mengikuti gerakannya.			√	
7.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 orang.			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
8.	Guru menginformasikan bahwa setiap kelompok secara bergantian tampil di lapangan untuk memainkan permainan kucing-kucingan.				√
9.	Guru menjelaskan tata cara dan peraturan permainan kucing-kucingan.			√	
10.	Setelah semua kelompok bermain secara bergantian, secara invidu guru menilai keterampilan *passing* bawah bola voli sesuai dengan instrumen penilaian.				√
11.	Guru menilai hasil praktik *passing* bawah secara individu dengan guru melempar lambungkan bola dan di*passing* bawah oleh siswa hingga melewati net ke daerah lawan. Ini dilakukan sebanyak 3 kali lempar *passing.*				√
C	**Kegiatan Penutup**				
1.	Bersama peserta didik, guru me*review* kembali pembelajaran hari ini.			√	
2.	Guru memberikan *reward* pada peserta didik yang aktif selama pembelajaran.	√			
3.	Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.			√	
4.	Guru mengucapkan salam.				√
	Komponen Umum				
1	Sajian isi materi pembelajaran terorganisasi dengan tepat (mudah ke sulit, sederhana ke			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
	kompleks, dsb)				
2	Antusias siswa				√
3	Melaksanakan pembelajaran secara runtut dan/atau mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan			√	
4	Penggunaan waktu sesuai yang direncanakan				√
5	Menggunakan bahasa yang santun, komunikatif, baik dan benar.			√	
Jumlah Skor		80			
Jumlah Skor Maksimal		96			
Nilai Observasi Aktivitas Guru		83,3 (Cukup Baik)			

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup guru memperoleh skor 83 dari total nilai 100. Nilai tersebut termasuk kategori cukup baik. Namun hasil observasi aktivitas guru belum mencapai indikator kinerja. Hal ini terjadi karena beberapa tahapan masih belum dilakukan secara maksimal oleh peneliti. Masih banyak masukan-masukan dari observer yang harus ditingkatkan lagi. Terutama dalam pengondisian siswa di lapangan. Dari masukan tersebut,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti akan melaksanakan masukan yang telah diterima dari observer sehingga nilai aktifitas guru mengalami peningkatan.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Adapun hasil dari observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
A	**Kegiatan Pendahuluan**				
1	Siswa menjawab salam.				√
2	Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.			√	
3	Siswa menyimak guru menyaampaikan materi ajar hari ini.				√
4	Siswa menyimak guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.				√
B	**Kegiatan Inti**				
1.	Siswa berbaris untuk melakukan persiapan pemanasan.			√	
2.	Beberapa siswa yang ditunjuk guru memimpin gerakan pemanasan.			√	
3.	Siswa melakukan gerakan pemanasan dengan hitungan 2 × 8 yang dipimpin oleh guru. Berikut gerakan pemanasan yang dilakukan: • Menundukkan kepala dengan kedua tangan menekan bagian belakang kepala ke bawah. • Menengadahkan kepala dengan dorongan kedua tangan pada dagu ke atas. • Kepala menoleh ke samping kiri, telapak tangan kanan menekan dagu bagian kanan, dan sebaliknya ke kiri. • Mematahkan leher ke kanan dengan tarikan jari tangan kanan pada pelipis kiri, dan			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
	sebaliknya ke kiri. • Lengan kanan menyilang ke kiri di depan dada, tangan kiri menekan siku kanan yang lurus di depan dada hingga terasa tarikan pada otot bahu kanan, dan sebaliknya. • Berdiri tegak, kaki jinjit kedua tangan dikaitakan dan dijulurkan ke atas. • Badan membongkok, kaki kangkang dan kurus, kedua tangan yang saling mengait jarinya, kedua lengan dijulurkan lurus ke depan. • Kaki kanan ditekuk di depan, kedua tangan memegang lutut, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Kaki kanan dilipat di depan seperti posisi bersila, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Kaki kanan ditekuk ke belakang menyentuh pantah, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Dengan sikap kangkang lebar dengan kuda-kuda kaki kanan ke depan sedangkan kaki kiri lurus ke belakang, badan di tekan ke bawah sedangkan tangan kanan menekan pada paha kanan bagian bawah (di atas lutut), dan sebaliknya.				
4.	Siswa melakukan pemanasan gerakan kalestenik dengan hitungan 2×8 yang dipimpin oleh guru. Berikut gerakan yang lakukan: • Menundukkan kepala ke bawah 2x ke atas 2x. • Menolehkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Mematahkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Tangan di depan dada ditarik ke samping pendek 2x panjang 2x. • Kaki kanan di depan badan ditekan ke depan 2x dan berbalik kemudian ditekan ke depan 2x. • Kaki kangkang badan ditekan ke kanan 2x			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
	ke kiri 2x.				
5.	Siswa menyimak guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah bola voli mulai dari persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan.			√	
6.	Ketika guru mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah, siswa mengikuti gerakannya.			√	
7.	Siswa membentuk kelompok menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 orang.				√
8.	Siswa menyimak guru menginformasikan bahwa setiap kelompok secara bergantian tampil di lapangan untuk memainkan permainan kucing-kucingan.			√	
9.	Siswa menyimak guru menjelaskan tata cara dan peraturan permainan kucing-kucingan.				√
10.	Setiap kelompok bermain kucing-kucingan selama 5 menit, ketika 1 kelompok bermain, kelompok yang lain duduk di pinggir lapangan dan menyaksikan permainan.				√
11.	Setelah semua kelompok bermain secara bergantian, secara invidu guru menilai keterampilan *passing* bawah bola voli sesuai dengan instrumen penilaian.				√
12.	Siswa melakukan penilaian praktik *passing* bawah secara individu dengan guru melempar lambungkan bola dan di*passing* bawah oleh siswa hingga melewati net ke daerah lawan. Ini dilakukan sebanyak 3 kali lempar *passing*.				√
C	**Kegiatan Penutup**				
1.	Siswa dipimpin oleh guru me*review* kembali pembelajaran hari ini.			√	
2.	Siswa menerima *reward* apabila aktif selama pembelajaran.		√		
3.	Salah satu siswa memimpin doa.			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
4.	Siswa menjawab salam.			√	
Jumlah Skor		69			
Jumlah Skor Maksimal		80			
Nilai Observasi Aktivitas Siswa		86,25 (Baik)			

Dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup siswa memperoleh nilai 86,25 dari total nilai 100. Nilai tersebut termasuk ke kategori baik dan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Namun peneliti tetap harus meningkatkan ketercapaian hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Terutama untuk membuat siswa lebih kondusif dalam proses pembelajaran.

3) Daftar Nilai Unjuk Kerja Keterampilan *Passing* Bawah Siswa

Nilai unjuk kerja keterampilan *passing* bawah yang diperoleh siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya sebagai berikut.

Tabel 4.4

Nilai Keterampilan *Passing* Bawah Siswa Kelas VA pada Siklus I

No.	Inisial Nama	KKM	Nilai	Ket
1	A.H.A	80	87	Tuntas
2	A. R.T	80	67	Tidak Tuntas
3	A.C.P.R	80	60	Tidak Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Inisial Nama	KKM	Nilai	Ket
4	A.F	80	80	Tuntas
5	A.R.A	80	80	Tuntas
6	A.M.J	80	60	Tidak Tuntas
7	A.D	80	67	Tidak Tuntas
8	A.M.Y	80	67	Tidak Tuntas
9	D.N.Y	80	93	Tuntas
10	D.S.P	80	87	Tuntas
11	D.F	80	87	Tuntas
12	E.F	80	80	Tuntas
13	E.S	80	87	Tuntas
14	F.A	80	53	Tidak Tuntas
15	F.E.P	80	80	Tuntas
16	I.W	80	73	Tidak Tuntas
17	K.B.D	80	60	Tidak Tuntas
18	M.A.P	80	73	Tidak Tuntas
19	M.A.A.A	80	80	Tuntas
20	M.F.A.G	80	87	Tuntas
21	M.F	80	87	Tuntas
22	M.R	80	80	Tuntas
23	N.R.D	80	73	Tidak Tuntas
24	N.M	80	80	Tuntas
25	N.C.F	80	80	Tuntas
26	N.S	80	53	Tidak Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Inisial Nama	KKM	Nilai	Ket
27	N.E	80	60	Tidak Tuntas
28	N.D.P	80	87	Tuntas
29	N.S.F.A	80	53	Tidak Tuntas
30	P.D.S.O	80	60	Tidak Tuntas
31	R.N.S	80	80	Tuntas
32	R.F.R	80	87	Tuntas
33	S.L.K	80	53	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		2441		
Rata-rata Kelas		73,9 (Cukup Berhasil)		
Persentase Ketuntasan		54,5% (Sedang)		

Perolehan nilai pada siklus I ini lebih baik dibandingkan dengan nilai hasil pra siklus. Dari tabel di atas, dapat nilai rata-rata kelas 73,9 sedangkan pada pra siklus nilai rata-rata kelas hanya 54,03. Sedangkan Persentase ketuntasan pada siklus I mencapai 54,5% meningkat dari pra siklus yang hanya mencapai 21,2%.

d. Refleksi (*Reflection)*

Pada pelaksanaan siklus I dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan pada siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya. Hal tersebut dapat diketahui dari peningkatan nilai rata-rata kelas pada saat pra siklus yaitu 54,03 sedangkan nilai rata-rata kelas siklus I meningkat menjadi 73,9. Selain itu peningkatan ini juga bisa ditinjau dari presentase ketuntasan siswa yang pada pra siklus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanya mencapai 21,2% sedangkan pada siklus I meningkat hingga mencapai 54,5%. Kemudian perolehan nilai observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru sudah mendapatkan nilai yang cukup baik. Dengan nilai aktivitas guru sebesar 83 dan nilai aktivitas siswa 86,25 dari nilai maksimal 100. Dengan indikator kinerja harus mencapai minimal 85.

Dari data tersebut maka dapat diketahui bahwa penerapan permainan kucing-kucingan pada materi keterampilan *passing* bawah dalam bola voli telah mengalami peningkatan. Namun hasil yang didapat dari siklus I belum mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Sehingga masih perlu diadakan penelitian siklus selanjutnya untuk mencapai indikator kinerja tersebut. Berikut hal-hal yang menjadi kendala dalam siklus I.

1) Siswa masih kurang kondusif karena pembelajaran dilakukan di lapangan sekolah sehingga pengawasan guru kepada semua siswa terbatas.
2) Keterampilan dapat dikuasai apabila dipelajari atau dilatih dengan persyaratan tertentu, satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu yang tertentu.[69] Sehingga dibutuhkan beberapa waktu dan dilakukan secara terus menerus untuk melatih keterampilan *passing* bawah siswa.
3) Beberapa siswa masih kesulitan mengarah bola hasil *passing* bawah sesuai dengan arah target.

[69] Amung Ma'mun dan Yudha, *Perkembangan* ..... ,57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan kendala-kendala yang didapati dalam siklus I, maka disusunlah rencana perbaikan pada siklus selanjutnya. Sebelum siswa melakukan permainan kucing-kucingan *passing* bawah secara kelompok, siswa melakukan *passing* bawah secara berpasangan. Hal ini dilakukan atas dasar hasil refleksi dari penelitian siklus I yang menyatakan bahwa untuk melatih suatu keterampilan harus sering dan perbanyak porsi latihan praktik keterampilan. Sehingga semakin sering siswa melakukan praktik *passing* bawah semaki terlatih dan terasah pula keterampilan siswa dalam praktik *passing* bawah.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian siklus I yang telah ditemuka adanya kendala yang perlu diadakan perbaikan dan peningkatan. Maka dari itu dilaksanakan siklus II untuk perbaikan dari siklus I. Kegiatan pembelajaran yang disusun dalam siklus II bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan.

Siklus II pada penelitian ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 29 November 2019 pukul 07.00-09.00 WIB, bertempat di lapangan MI Badrussalam Subaya dengan subjek penelitian siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya yang berjumlah 33 siswa. Pada siklus II ini masih tetap menggunakan tahapan yang sama dari Kurt Lewin yaitu yaitu perencanaan (*planning)*, pelaksanaan (*action)*, observasi (*observing)*, dan refleksi (*reflection)*. Berikut pembahasan setiap tahapan dalam siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Perencanaan (*Planning)*

Pada tahab perencanaan siklus II ini peneliti tetap berkolaborasi dengan guru PJOK kelas VA MI Badrussalam Surabaya dalam peningkatan dan perbaikan pembelajaran pada siklus yang sebelumnya. Berikut kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan.

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di MI Badrussalam Surabaya, dengan mata pelajaran PJOK dan materi *passing* bawah dalam permainan bola voli. Dalam penyusunan RPP ini peneliti berdiskusi dengan guru kolabolator terkait upaya meningkatkan keterampilan siswa dan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan RPP tidak mengalami perubahan. Hanya pada kegiatan inti, pada siklus I setelah guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi tentang *passing* bawah siswa langsung melakukan permainan kucing-kucingan *passing* bawah secara kelompok. Sedangkan pada siklus II sebelum siswa melakukan permainan kucing-kucingan *passing* bawah secara kelompok, siswa melakukan *passing* bawah secara berpasangan. Hal ini dilakukan atas dasar hasil refleksi dari penelitian siklus I yang menyatakan bahwa untuk melatih suatu keterampilan harus sering dan perbanyak porsi latihan praktik keterampilan. Sehingga semakin sering siswa melakukan praktik *passing* bawah semaki terlatih dan terasah pula keterampilan siswa dalam praktik *passing* bawah. RPP yang telah disusun ini juga sudah divalidasi oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dosen PJOK Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yaitu bapak Enggel Bayu Pratama, S.Or, M.Pd. dan mendapat nilai baik dan dapat digunakan dalam penelitian siklus II.

2) Menyusun instrumen penilaian keterampilan siswa terhadap keterampilan *passing* bawah dalam bola voli. Intrumen penilaian ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran sehingga instrumen ini dapat mengukur keterampilan siswa dengan baik, instrumen juga telah divalidasi oleh PJOK Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yaitu bapak Enggel Bayu Pratama, S.Or, M.Pd. Instrumen yang disusun pada penelitian siklus II disamakan dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian siklus I agar tingkat kesukaran praktik antara siklus I dan siklus II sama.

3) Menyusun instrumen observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan permainan kucing-kucingan dalam proses pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus II. Instrumen observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa ini juga sudah divalidasi oleh dosen yang sama pada validasi RPP.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan (*Action)*

Pelaksanaan tindakan pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Tindakan penelitian siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 29 November 2019 pukul 07.00-09.00 WIB, bertempat di lapangan MI Badrussalam Subaya dengan subjek penelitian siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru PJOK kelas VA MI Badrussalam Surabaya yang berperan sebagai observer atau pengamat. Berikut pelaksanaan siklus II mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan ini diawali dengan guru mengucapkan salam dan dijawab oleh siswa. Kemuadian guru meminta siswa berdoa dalam hati sebelum memulai pembelajaran dan dipimpin oleh ketua kelas. Lalu guru menyampaian materi ajar yang akan disampaikan yaitu *passing* bawah dalam permmainan bola voli serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini diawali dengan guru mengatur siswa untuk berbaris dan merentangkan kedua lengan tangan dan melakukan persiapan pemanasan otot. Untuk memimpin pemansan guru menunjuk beberapa siswa maju kedepan. Dengan komando dan bimbingan guru, siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan gerakan pemanasan dengan hitungan 2×8 pada setiap gerakan pemanasan.

Pemanasan diawali dengan gerakan kepala berupa menundukkan kepala dengan kedua tangan menekan bagian belakang kepala ke bawah, menengadahkan kepala dengan dorongan kedua tangan pada dagu ke atas, kepala menoleh ke samping kiri telapak tangan kanan menekan dagu bagian kanan dan sebaliknya ke kiri. Dilanjutkan dengan gerakan tangan, lengan kanan menyilang ke kiri di depan dada tangan kiri menekan siku kanan yang lurus di depan dada hingga terasa tarikan pada otot bahu kanan dan sebaliknya, berdiri tegak kaki jinjit kedua tangan dikaitakan dan dijulurkan ke atas, badan membongkok, kaki kangkang dan kurus, kedua tangan yang saling mengait jarinya, kedua lengan dijulurkan lurus ke depan.

Kemudian dilanjutkan gerakan pemanasan kaki, kaki kanan ditekuk di depan kedua tangan memegang lutut dan berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya, kaki kanan dilipat di depan seperti posisi bersila kedua tangan memegang mata kaki dengan posisi berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya, kaki kanan ditekuk ke belakang menyentuh pantat dan kedua tangan memegang mata kaki dengan posisi berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya, dengan sikap kangkang lebar dengan kuda-kuda kaki kanan ke depan sedangkan kaki kiri lurus ke belakang, badan di tekan ke bawah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedangkan tangan kanan menekan pada paha kanan bagian bawah (di atas lutut), dan sebaliknya.

Kemudian dilanjutkan dengan gerakan pemanasan kalestenik dengan hitungan 2 × 8 pada setiap gerakan. Diawali dengan gerakan pemanasan kepala berupa menundukkan kepala ke bawah dan atas masing-masing dua kali, menolehkan kepala ke kanan dan ke kiri masing-masing dua kali, mematahkan kepala ke kanan dan ke kiri masing-masing dua kali. Kemudian gerakan tangan berupa tangan di depan dada ditarik ke samping pendek dan panjang masing-masing dua kali. Dan terakhir pemanasan gerakan kalestenik kaki yaitu Kaki kanan di depan badan ditekan ke depan dua kali dan berbalik kemudian ditekan ke depan dua kali, kaki kangkang badan ditekan ke kanan dua kali dan ke kiri dua kali.

Setelah melakukan gerakan pemanasan, siswa duduk dengan rapi dan menyimak guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah bola voli mulai dari persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan. Ketika guru mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah, guru meminta siswa mengikuti gerakannya. Lalu guru meninta siswa untuk melakukan latihan *passing* bawah secara berpasangan.

Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan anggota setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Setiap kelompok secara bergantian tampil di lapangan untuk memainkan permainan kucing-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kucingan. Kelompok yang bermain, melakukan hompimpa terlebih dahulu hingga mendapatkan 1 anggota yang kalah. Anggota kelompok yang menang membentuk lingkaran dengan jarak satu rentangan tangan, dan anggota yang kalah berada di tengah lingkaran tersebut. Bola dari anggota yang kalah di umpankan dengan lempar melambung ke anggota yang menang, kemudian di*passing* dengan sesama anggota yang menang.

Tugas dari anggota yang kalah yaitu menangkap bola yang di*passing* oleh anggota yang menang. Apabila anggota yang menang melakukan *passing* bawah yang tidak tepat sasaran dan bola ditangkap oleh anggota yang kalah, maka yang terakhir melakukan *passing* bawah menjadi anggota yang kalah. Ataupun *passing* yang dilakukan anggota yang menang tidak dapat dijangkau oleh anggota yang lainnya sehingga jatuh ke tanah, maka anggota yang terakhir menyentuh bola menjadi kucing atau kalah. Setiap kelompok bermain kucing-kucingan selama 5 menit, ketika 1 kelompok bermain, kelompok yang lain duduk di pinggir lapangan dan menyaksikan permainan. Setelah semua kelompok bermain secara bergantian, secara invidu siswa dinilai keterampilan *passing* bawah bola voli sesuai dengan instrumen penilaian. Siswa melakukan praktik *passing* bawah secara individu dengan guru melempar lambungkan bola dan di*passing* bawah oleh siswa hingga melewati net ke daerah lawan. Ini dilakukan sebanyak 3 kali lempar *passing*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini terdapat fase evaluasi dan pemberian penghargaan. Pada fase evaluasi guru bersama peserta didik me*review* kembali pembelajaran hari ini. Dilanjutkan dengan pemberian *reward* pada peserta didik yang aktif selama pembelajaran. Sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Dan pembelajaran diakhiri dengan salam dari guru dan dijawab oleh siswa.

c. Pengamatan (*Observing)*

Pada tahap observasi bapak Fery Irawan, S.Pd. selaku guru PJOK kelas VA MI Badrussalam Surabaya menjadi pengamat dalam penerapan permainan kucing-kucingan pada materi *passing* bawah dalam permainan bola voli yang dilakukan oleh peneliti. Pengamat mengamati aktivitas yang dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran apakah sudah sesuai dengan rencana dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Adapun data hasil observasi siklus II sebagai berikut.

1) Observasi Aktivitas Guru

Adapun hasil dari observasi aktifitas guru selama proses pembelajaran sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
A	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Guru memberikan salam.				√
2.	Guru meminta ketua kelas memimpin berdoa.				√
3.	Guru menyampaikan materi ajar hari ini.				√
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.			√	
B	**Kegiatan Inti**				
1.	Guru mengatur siswa untuk baris dan melakukan persiapan pemanasan.			√	
2.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk memimpin melakukan pemanasan.			√	
3.	Guru memimpin pemanasan dengan hitungan 2 × 8. Berikut gerakan pemanasan yang dilakukan: • Menundukkan kepala dengan kedua tangan menekan bagian belakang kepala ke bawah. • Menengadahkan kepala dengan dorongan kedua tangan pada dagu ke atas. • Kepala menoleh ke samping kiri, telapak tangan kanan menekan dagu bagian kanan, dan sebaliknya ke kiri. • Mematahkan leher ke kanan dengan tarikan jari tangan kanan pada pelipis kiri, dan sebaliknya ke kiri. • Lengan kanan menyilang ke kiri di depan dada, tangan kiri menekan siku kanan yang lurus di depan dada hingga terasa tarikan pada otot bahu kanan, dan sebaliknya. • Berdiri tegak, kaki jinjit kedua tangan dikaitakan dan dijulurkan ke atas. • Badan membongkok, kaki kangkang dan kurus, kedua tangan yang saling mengait				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
	jarinya, kedua lengan dijulurkan lurus ke depan. • Kaki kanan ditekuk di depan, kedua tangan memegang lutut, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Kaki kanan dilipat di depan seperti posisi bersila, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Kaki kanan ditekuk ke belakang menyentuh pantah, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Dengan sikap kangkang lebar dengan kuda-kuda kaki kanan ke depan sedangkan kaki kiri lurus ke belakang, badan di tekan ke bawah sedangkan tangan kanan menekan pada paha kanan bagian bawah (di atas lutut), dan sebaliknya.				
4.	Guru memimpin melakukan pemanasan gerakan kalestenik dengan hitungan 2×8. Berikut gerakan yang lakukan: • Menundukkan kepala ke bawah 2x ke atas 2x. • Menolehkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Mematahkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Tangan di depan dada ditarik ke samping pendek 2x panjang 2x. • Kaki kanan di depan badan ditekan ke depan 2x dan berbalik kemudian ditekan ke depan 2x. • Kaki kangkang badan ditekan ke kanan 2x ke kiri 2x.				√
5.	Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah bola voli mulai dari persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan.			√	
6.	Ketika guru mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah, guru meminta siswa mengikuti gerakannya.			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
7.	Guru meminta siswa melakukan latihan *passing* bawah secara berpasangan			√	
8.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 orang.				√
9.	Guru menginformasikan bahwa setiap kelompok secara bergantian tampil di lapangan untuk memainkan permainan kucing-kucingan.				√
10.	Guru menjelaskan tata cara dan peraturan permainan kucing-kucingan.				√
11.	Setelah semua kelompok bermain secara bergantian, secara invidu guru menilai keterampilan *passing* bawah bola voli sesuai dengan instrumen penilaian.				√
12.	Guru menilai hasil praktik *passing* bawah secara individu dengan guru melempar lambungkan bola dan di*passing* bawah oleh siswa hingga melewati net ke daerah lawan. Ini dilakukan sebanyak 3 kali lempar *passing*.				√
C	**Kegiatan Penutup**				
1.	Bersama peserta didik, guru me*review* kembali pembelajaran hari ini.			√	
2.	Guru memberikan *reward* pada peserta didik yang aktif selama pembelajaran.			√	
3.	Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.				√
4.	Guru mengucapkan salam.				√
Komponen Umum					
1	Sajian isi materi pembelajaran terorganisasi dengan tepat (mudah ke sulit, sederhana ke kompleks, dsb)				√
2	Antusias siswa				√
3	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
	dan/atau mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan				
4	Penggunaan waktu sesuai yang direncanakan				√
5	Menggunakan bahasa yang santun, komunikatif, baik dan benar.			√	
Jumlah Skor		91			
Jumlah Skor Maksimal		100			
Nilai Observasi aktivitas guru		91 (Baik)			

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup guru memperoleh skor 91 dari total nilai 100. Nilai tersebut termasuk kategori baik dan telah melampaui batas nilai minal yang telah ditentukan dalam indikator kinerja yaitu 85. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi guru dalam pembelajaran keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan telah tuntas.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
A	**Kegiatan Pendahuluan**				
1	Siswa menjawab salam.				√
2	Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.				√
3	Siswa menyimak guru menyampaikan materi ajar hari ini.				√
4	Siswa menyimak guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.				√
B	**Kegiatan Inti**				
13.	Siswa berbaris untuk melakukan persiapan pemanasan.			√	
14.	Beberapa siswa yang ditunjuk guru memimpin gerakan pemanasan.			√	
15.	Siswa melakukan gerakan pemanasan dengan hitungan 2 × 8 yang dipimpin oleh guru. Berikut gerakan pemanasan yang dilakukan: • Menundukkan kepala dengan kedua tangan menekan bagian belakang kepala ke bawah. • Menengadahkan kepala dengan dorongan kedua tangan pada dagu ke atas. • Kepala menoleh ke samping kiri, telapak tangan kanan menekan dagu bagian kanan, dan sebaliknya ke kiri. • Mematahkan leher ke kanan dengan tarikan jari tangan kanan pada pelipis kiri, dan sebaliknya ke kiri. • Lengan kanan menyilang ke kiri di depan dada, tangan kiri menekan siku kanan yang lurus di depan dada hingga terasa tarikan pada otot bahu kanan, dan sebaliknya. • Berdiri tegak, kaki jinjit kedua tangan dikaitakan dan dijulurkan ke atas. • Badan membongkok, kaki kangkang dan kurus, kedua tangan yang saling mengait jarinya, kedua lengan dijulurkan lurus ke				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
	depan. • Kaki kanan ditekuk di depan, kedua tangan memegang lutut, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Kaki kanan dilipat di depan seperti posisi bersila, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Kaki kanan ditekuk ke belakang menyentuh pantah, kedua tangan memegang mata kaki, berdiri dengan kaki kiri dan sebaliknya. • Dengan sikap kangkang lebar dengan kuda-kuda kaki kanan ke depan sedangkan kaki kiri lurus ke belakang, badan di tekan ke bawah sedangkan tangan kanan menekan pada paha kanan bagian bawah (di atas lutut), dan sebaliknya.				
16.	Siswa melakukan pemanasan gerakan kalestenik dengan hitungan 2×8 yang dipimpin oleh guru. Berikut gerakan yang lakukan: • Menundukkan kepala ke bawah 2x ke atas 2x. • Menolehkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Mematahkan kepala ke kanan 2x ke kiri 2x. • Tangan di depan dada ditarik ke samping pendek 2x panjang 2x. • Kaki kanan di depan badan ditekan ke depan 2x dan berbalik kemudian ditekan ke depan 2x. • Kaki kangkang badan ditekan ke kanan 2x ke kiri 2x.			√	
17.	Siswa menyimak guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah bola voli mulai dari persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan.			√	
18.	Ketika guru mendemonstrasikan teknik dasar *passing* bawah, siswa mengikuti gerakannya.				√
19.	Siswa melakukan latihan praktik *passing* bawah secara berpasangan.			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Komponen (Uraian)	Skor			
		1	2	3	4
20.	Siswa membentuk kelompok menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 orang.				√
21.	Siswa menyimak guru menginformasikan bahwa setiap kelompok secara bergantian tampil di lapangan untuk memainkan permainan kucing-kucingan.				√
22.	Siswa menyimak guru menjelaskan tata cara dan peraturan permainan kucing-kucingan.				√
23.	Setiap kelompok bermain kucing-kucingan selama 5 menit, ketika 1 kelompok bermain, kelompok yang lain duduk di pinggir lapangan dan menyaksikan permainan.				√
24.	Setelah semua kelompok bermain secara bergantian, secara invidu guru menilai keterampilan *passing* bawah bola voli sesuai dengan instrumen penilaian.				√
25.	Siswa melakukan penilaian praktik *passing* bawah secara individu dengan guru melempar lambungkan bola dan di*passing* bawah oleh siswa hingga melewati net ke daerah lawan. Ini dilakukan sebanyak 3 kali lempar *passing*.				√
C	**Kegiatan Penutup**				
5.	Siswa dipimpin oleh guru me*review* kembali pembelajaran hari ini.			√	
6.	Siswa menerima *reward* apabila aktif selama pembelajaran.		√		
7.	Salah satu siswa memimpin doa.			√	
8.	Siswa menjawab salam.			√	
Jumlah Skor		78			
Jumlah Skor Maksimal		84			
Nilai Observasi Aktivitas Siswa		92,8 (Baik)			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup siswa memperoleh skor 92,8 dari total nilai 100. Nilai tersebut termasuk kategori baik dan telah melampaui batas nilai minal yang telah ditentukan dalam indikator kinerja yaitu 85. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi siswa dalam pembelajaran keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan telah tuntas.

3) Daftar Nilai Unjuk Kerja Keterampilan *Passing* Bawah Siswa

Tabel 4.7

Nilai Keterampilan *Passing* Bawah Siswa Kelas VA pada Siklus II

No.	Inisial Nama	KKM	Nilai	Ket
1	A.H.A	80	93	Tuntas
2	A. R.T	80	87	Tuntas
3	A.C.P.R	80	73	Tidak Tuntas
4	A.F	80	80	Tuntas
5	A.R.A	80	87	Tuntas
6	A.M.J	80	80	Tuntas
7	A.D	80	67	Tidak Tuntas
8	A.M.Y	80	80	Tuntas
9	D.N.Y	80	93	Tuntas
10	D.S.P	80	93	Tuntas
11	D.F	80	80	Tuntas
12	E.F	80	87	Tuntas
13	E.S	80	93	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Inisial Nama	KKM	Nilai	Ket
14	F.A	80	80	Tuntas
15	F.E.P	80	87	Tuntas
16	I.W	80	80	Tuntas
17	K.B.D	80	73	Tidak Tuntas
18	M.A.P	80	87	Tuntas
19	M.A.A.A	80	80	Tuntas
20	M.F.A.G	80	93	Tuntas
21	M.F	80	87	Tuntas
22	M.R	80	80	Tuntas
23	N.R.D	80	73	Tidak Tuntas
24	N.M	80	80	Tuntas
25	N.C.F	80	87	Tuntas
26	N.S	80	80	Tuntas
27	N.E	80	73	Tidak Tuntas
28	N.D.P	80	87	Tuntas
29	N.S.F.A	80	80	Tuntas
30	P.D.S.O	80	87	Tuntas
31	R.N.S	80	80	Tuntas
32	R.F.R	80	93	Tuntas
33	S.L.K	80	73	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		2733		
Rata-rata Kelas		82,8 (Berhasil)		
Persentase Ketuntasan		81,8% (Tinggi)		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan hasil dalam penelitian siklus II. Jika pada siklus I nilai rata-rata kelas hanya 73,9 pada siklus II nilai rata-rata kelas mampu mencapai 82,8. Selain itu persentasi ketuntasan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siklus I hanya mancapai 54,5% sedangkan pada penelitian siklus II mencapai 81,8%.

d. Refleksi (*Reflection)*

Pada pelaksanaan penelitian siklus II ini telah diketahui adanya peningkatan keterampilan siswa pada materi keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli. Hal ini dapat diketahui bahwa peningkatan nilai rata-rata kelas VA MI Badrussalam Surabaya, pada siklus I hanya mencapai 73,9 dan pada siklus II mencapai 82,8. Terdapat juga peningkatan persentase ketuntasan peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli, pada siklus I hanya mencapai 54,5% sedangkan pada siklus II mencapai 81,8%. Selain itu juga terjadi peningkatan hasil observasi akstivitas guru dan siswa, pada siklus I nilai observasi aktivitas guru hanya mencapai 83,3 dan pada siklus II mampu mencapai nilai 91. Sedangkan nilai observasi aktivitas siswa, pada siklus I hanya mencapai nilai 86,25 dan pada siklus II mampu mecapai nilai 92,8.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kucing-kucing pada materi *passing* bawah dalam bola voli telah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya dan juga telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melapaui kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan. Sehingga penelitian ini dinyatakan tidak perlu diadakan perbaikan atau siklus selanjutnya.

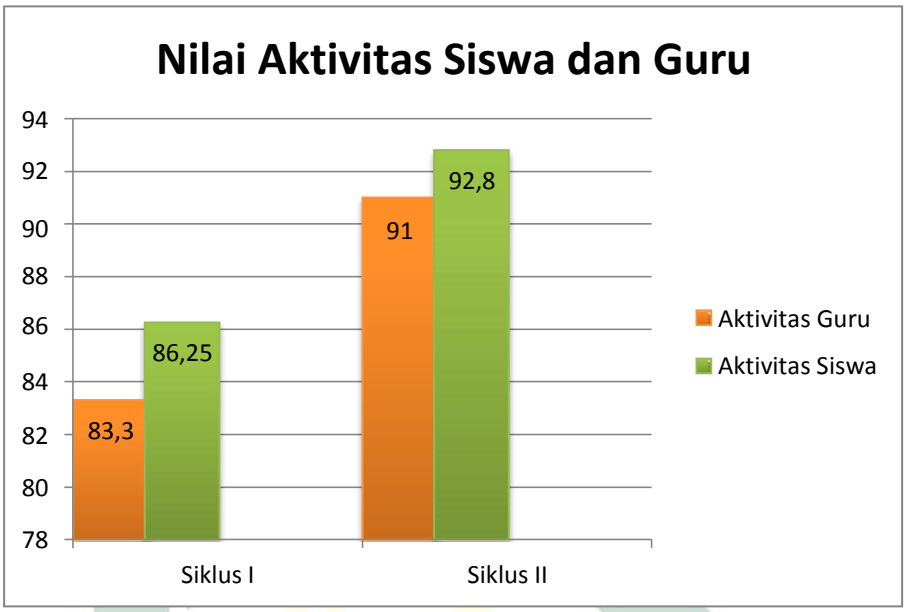
B. Pembahasan

Pemaparan dalam pembahasan hasil penelitian ini menjawab persoalan yang ada pada rumusan masalah berdasarkan hasil data penelitian dalam peningkatan keterampilan *passing* bawah melalui permianan kucing-kucingan pada siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya. Setelah diperolehnya data yang diharapkan, berikut pembahasan dari hasil penelitian.

1. Penerapan permainan kucing-kucingan pada materi teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli.

Penerapan permainan kucing-kucingan ini dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah bola voli siswa kelas VA. Dilakukan dalam dua siklus karena pada siklus pertama belum mecapai indikator keberhasilan dan perlu diadakan perbaikan pada siklus kedua. Selain itu juga terjadi peningkatan hasil observasi akstivitas guru dan siswa, pada siklus I nilai observasi aktivitas guru hanya mencapai 83,3 dan pada siklus II mampu mencapai nilai 91. Nilai observasi aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Nilai observasi aktivitas siswa, pada siklus I hanya mencapai nilai 86,25 dan pada siklus II mampu mecapai nilai 92,8. Perbandingan nilai hasil ketuntasan aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II dapat diamati pada diagram berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.1
Diagram Perbandingan Nilai Aktivitas Guru dan Siswa

Dari diagram tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan kucing-kucingan pada materi *passing* bawah dalam permainan bola voli bisa dikatakan berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklus dan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Kurang maksimalnya penerapan permainan kucing-kucingan pada materi teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli disebabkan oleh beberapa hal diantaranya, siswa masih kurang kondusif ketika pembelajaran, keterampilan *passing* bawah siswa yang masih harus dilatih, dan kurangnya kemampuan siswa mengontrol arah hasil *passing* bawah dengan akurat. Sehingga diadakan siklus II untuk perbaikan kendala di siklus I. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II diantaranya adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menambah kegiatan latihan *passing* bawah siswa secara berpasangan dengan temannya.

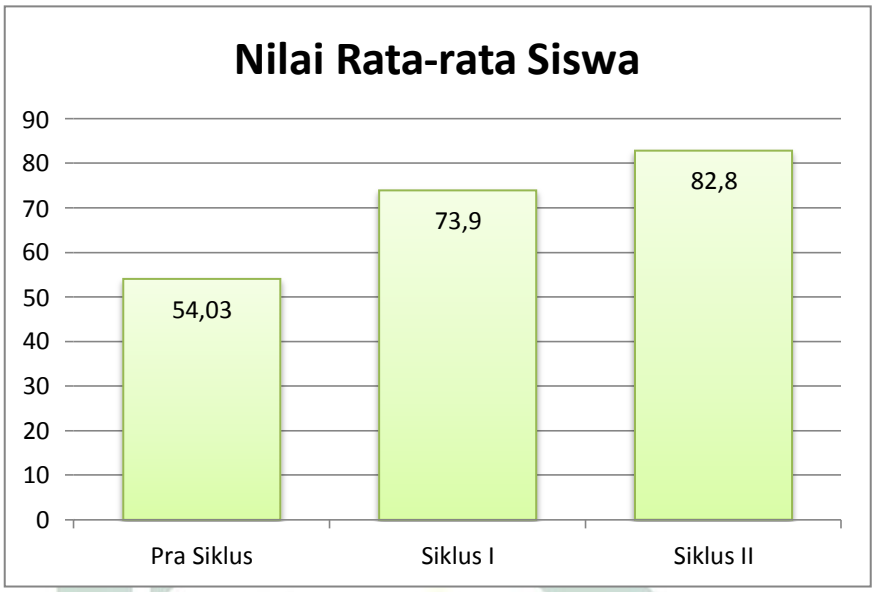
2. **Peningkatan keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan pada siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya.**

Berdasarkan hasil penilaian praktik keterampilan *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan yang dilakukan peneliti terhdap siswa pada tahapan pra siklus, siklus I, dan siklus II telah diperoleh bahwa dalam setiap siklus mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil data dari jumlah rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar.

a) Nilai Rata-rata Siswa

Nilai rata-rata siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pra siklus dan siklus I. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus hanya 54.03, pada siklus I hanya mencapai 73,9 dan pada siklus II mencapai 82,8. Berikut diagram perbedaan nilai rata-rata kelas pada siklus I dan siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.2
Diagram Nilai Rata-rata Siswa

Dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus II jika dikaitkan dengan nilai aktivitas guru dan siswa pada siklus II ditemukan kesesuaian. Penerapatan permainan kucing-kucingan dilaksanakan dengan baik oleh guru dan siswa sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus II. Penyebab rendahnya nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus yaitu pembelajaran tentang *passing* bawah sebelumnya masih menggunakan teknik latihan sesama teman, sehingga siswa terkesan berlatih sendiri dengan pengawasan guru yang terbatas dan pembelajaran masih terkesan membosankan[70]. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mengalami peningakatan setelah diberikan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran praktik

[70] Fery Irawan, Guru PJOK Kelas V-A MI Badrussalam Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 03 Oktober 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

passing bawah. Namun pada siklus I masih belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan. Sehingga masih perlu diadakan penelitian selanjutnya hingga indikator kinerja tercapai. Belum tercapainya indikator kinerja pada siklus I disebabkan oleh kurangnya porsi latihan *passing* bawah, karena keterampilan *passing* bawah akan terus meningkat apabila dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu. [71]

Sehingga disusunlah rencana perbaikan pada siklus II. Terdapat penambahan kegiatan dalam proses pembelajaran pada siklus II. Sebelum siswa melakukan permainan kucing-kucingan *passing* bawah secara kelompok, siswa melakukan *passing* bawah secara berpasangan. Hal ini dilakukan atas dasar hasil refleksi dari penelitian siklus I yang menyatakan bahwa untuk melatih suatu keterampilan harus sering dan perbanyak porsi latihan praktik keterampilan. Sehingga semakin sering siswa melakukan praktik *passing* bawah semakin terlatih dan terasah pula keterampilan siswa dalam praktik *passing* bawah.

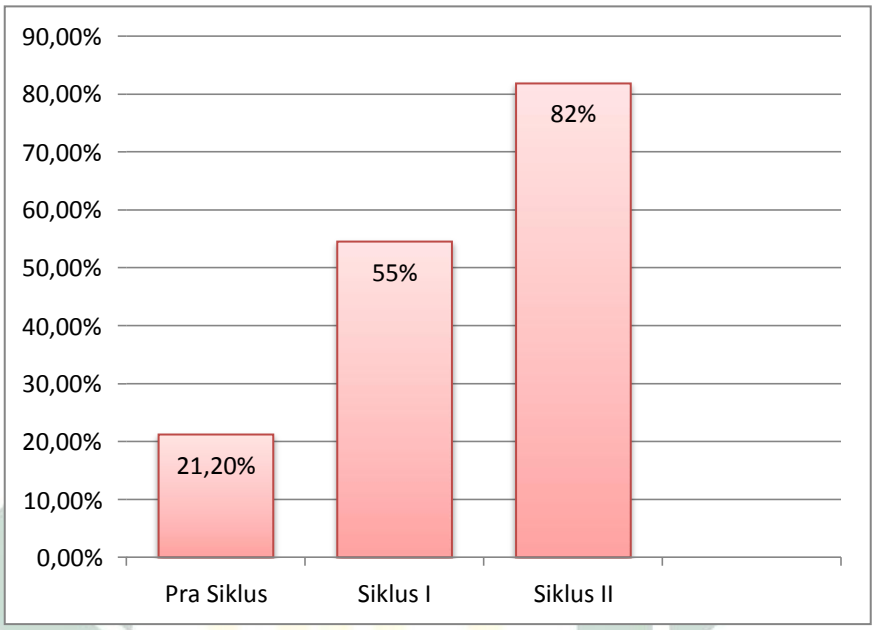
b) Persentase Ketuntasan Keterampilan Siswa

Persentase ketuntasan ketrampilan *passing* bawah siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pra siklus dan siklus I. Persentase ketuntasan peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada pra siklus hanya mencapai 21,2%, pada siklus I mencapai 54,5% sedangkan pada siklus II mencapai 81,8%. Adapun diagram perbadaan persentase

[71] Amung Ma'mun dan Yudha, *Perkembangan* ..... ,57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketuntasan keterampilan siswa pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 4.2
Diagram Presentase Ketuntasan Keterampilan Siswa

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa peningkatan keterampilan siswa pada siklus II telah melampaui batas indikator kinerja yang telah ditentukan sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Pada tahap pra siklus persentase ketuntasan keterampilan siswa masih sangat rendah, hal ini disebabkan oleh masih banyaknya siswa yang belum mempraktikkan teknik *passing* bawah dengan benar, sehingga mempengaruhi arah hasil *passing* bawah.

Pada siklus I persentase ketuntasan keterampilan siswa mengalami peningkatan setelah diberikan penerapan permainan kucing-kucingan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Namun, belum semua siswa yang mampu mempraktikkan secara maksimal sehingga belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Sehingga masih perlu diakan siklus selanjutnya untuk mencapai indikator kinerja. Makan disusunlah rencana perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, terdapat penambahan kegiatan dalam proses pembelajaran pada siklus II. Sebelum siswa melakukan permainan kucing-kucingan *passing* bawah secara kelompok, siswa melakukan *passing* bawah secara berpasangan. Hal ini dilakukan atas dasar hasil refleksi dari penelitian siklus I yang menyatakan bahwa untuk melatih suatu keterampilan harus sering dan perbanyak porsi latihan praktik keterampilan. Sehingga semakin sering siswa melakukan praktik *passing* bawah semakin terlatih dan terasah pula keterampilan siswa dalam praktik *passing* bawah.

Pada siklus II persentase ketuntasan keterampilan siswa telah melampaui indikator kinerja yang telah ditentuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kucing-kucingan terbukti mampu meningkatkan keterampilan *passing* bawah bola voli sehingga siswa mampu mempraktikkan teknik dasar *passing* bawah bola voli dengan tepat.

Dari pembahasan tersebut maka disusunlah tabel ringkasan pembahasan yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli melalui penerapan permainan kucing-kucingan pada setiap tahap. Berikut tabel ringkasan pembahasan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8
Tabel Ringkasan Pembahasan

No.	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Hasil Observasi aktivitas Guru	83,3	91	7,7
2.	Hasil observasi aktivitas siswa	86,25	92,8	6,55
3.	Nilai rata-rata kelas	73,9	82,8	8,9
4.	Persentase ketuntasan siswa	54,5%	81,8%	27,3%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam bola voli melalui permainan kucing-kucingan pada siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya dapat diambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebagai berikut.

1. Penerapan permainan kucing-kucingan pada materi teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya telah dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas yang dilakukan kepada guru dan siswa baik dalam kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, pada siklus I nilai observasi aktivitas guru hanya mencapai 83,3 dan pada siklus II mampu mencapai nilai 91. Nilai observasi aktivitas siswa, pada siklus I hanya mencapai nilai 86,25 dan pada siklus II mampu mecapai nilai 92,8. Maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya penerapan permainan kucing-kucingan pada materi *passing* bawah dalam permainan bola voli bisa dikatakan berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklus dan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam bola voli melalui permainan kucing-kucingan telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase keberhasilan keterampilan siswa. Jika pada siklus I nilai rata-rata kelas hanya 73,9 pada siklus II nilai rata-rata kelas mampu mencapai 82,8. Selain itu persentase ketuntasan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siklus I hanya mancapai 54,5% sedangkan pada siklus II mencapai 81,8%. Dari penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan kucing-kucingan telah mampu membantu meningkatkan keterampilan *passing* bawah dalam bola voli siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan permainan kucing-kucingan dalam materi *passing* bawah bola voli, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru PJOK dapat menerapkan permainan kucing-kucingan pada materi yang sesuai. Permainan kucing-kucingan ini bisa diterapkan bila inggin meningkatkan keterampilan siswa dalam mengontrol arah bola.
2. Guru dapat menerapkan permainan kucing-kucingan yang lebih kreatif agar siswa lebih tertarik dan antusias untuk mempraktikkan materi yang sudah dipelajari secara tekstual.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zaenal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit : CV. Yrama Widya.

Anggraini, Helin. 2018. Upaya Guru dalam Menerapkan Permainan Tradisional Kucing-kucingan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Negeri Pembina Teluk Betung Timur Bandar Lampung. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Cahya Pratama, Arga dan Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro. 2018. "Survei Sarana Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Sekolah Menengah Pertama dan Sederajat". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan.* Volume 06 Nomer 03.

Dharmamulyo, Sukirman. dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Hidayat, Witono. 2017. *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta Timur: Anugrah.

Hidayatulloh, Arif. 2013. Pembelajaran *Passing* Dan *Control* Melalui Media Permainan Kucing-Kucingan Bagi Siswa Kelas V SDN Pecabean 02 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal. Skripsi. Universitas Negeri Semarang: Fakultas Ilmu Olahraga.

Indra, Ani. 2010. *Mengenal Sepak Bola, Bola Voli, dan Bola Basket*. Jakarta: Ad-Print Mitra Pustaka.

Irawan, Fery. Guru PJOK Kelas V-A MI Badrussalam Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 03 Oktober 2019.

Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Permainan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Jakarta.

Kurniyanto, Rido. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya: Lapis PGMI.

Laksono, Kisyani dan Tatag Yuli Eko Siswoyo. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ma'mun, Amung dan Yudha. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.

MasRozakdotCom, Cara Melakukan Servis Bola Voli Dilengkapi Dengan Gambar, 12 Novermber 2016, https://www.maolioka.com/2016/11/cara-melakukan-gerakan-servis-bola-voli.html.

Muhajir. 2003. *Pendidikan Jasmani Untuk Kelas I SMP*. Bandung: Yudhistira.

Mujiono, Gerak Dasar Servis Atas (tenis servis) Pada Permainan Bola Voli, 13 Januari 2016, https://teknikdasar-olahraga.blogspot.com/2017/03/gerak-dasar-servis-atas-tenis-servis.html.

Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satus Pendidikan*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Munasifah. 2009. *Bermain Bola Voli*. Demak: CV Aneka Ilmu.

Mutohir, Toho Cholik dkk. 2013. *Permainan Bola Voli*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.

Nugroho, Edi. 2013. "Upaya Peningkatan Minat *Passing* Bawah Bolavoli Mini melalui Bermain pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Redin Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo", Laporan Penelitian, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, t.d..

Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24, Lampiran 21. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SD/MI.

Pica, Rae. 2012. *Permainan-permainan Pengembangan Karakter Anak-anak*. Jakarta: PT Indeks.

Pramana, Dhewa Leo. 2013. Penyusunan Instrumen Peniaian Unjuk Kerja *Passing* Bawah Siswa Ekstrakulikuler Bola Voli SD Negeri Playen V Tahun Pelajaran 2012/2013, Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri Yogyakarta.

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Yogyakarta: Depdibud.

Sudaryono dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* , Bandung: Alfabeta.

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: DEPDIKBUD.

Sujana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Sukintaka. 2001. *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Syafrizal, Riski. dkk. 2017. "Pengaruh Permainan Sepak Bola Kucing-kucingan Terhadap *Passing* dan *Control* dalam Sepak Bola". Laporan Penelitian. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. t.d..

Wardani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Winarno, dkk. 2013. *Teknik Dasar Bermain Bolavoli*, Malang: Universitas Negeri Malang.

Wojo , H.Y.S Santoso Giri. 2013. *Ilmu Faal Olahraga*, Bandung: Rosda Karya.

Yunita Utami, Desy. Makalah Keterampilan Dasar Bola Voli, 16 Mei 2017, http://desyyunitautami.blogspot.com/2017/05/makalah-ketrampilan-dasar-bola-voli.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RIWAYAT HIDUP

Sucifirawati dilahirkan di Trenggalek Jawa Timur tanggal 17 Juli 1998, anak pertama dari dua bersaudara, pasangan Bapak Parmin dan Ibu Sukilah. Pendidikan Dasar ditempuh di SD Negeri 1 Tangkil kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek tamat tahun 2010. Pendidikan Menengah ditempuh di SMP Negeri 3 Panggul Kabupaten Trenggalek tamat tahun 2013. Sedangkan Pendidikan Atas ditempuh di SMA Negeri 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. Ketika masih pelajar pernah menjadi pelajar berprestasi tingkat Kabupaten yaitu juara 2 Lomba PBB Kreasi pada acara Purna Paskibraka Kabupaten Trenggalek pada 22 Maret 2015. Kemudian juara 2 Lomba PBB dan PBB Kreasi tingkat SLTA se-Kabupaten Trenggalek pada Oktober 2015, dan Juara 2 Devisi Competition Senior dalam acara Blast Open Marching Competition IX tingkat se Jawa-Bali pada 19 Oktober 2015.

Pendidikan berikutnya ia terpilih di Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Semasa mahasiswa aktif dalam berbagai organisasi kemahasiswaan, baik intra maupun ekstra kampus.