



SKRIPSI

**PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* ATAS BOLA VOLI
MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN
MODIFIKASI *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGFU)
PADA SISWA KELAS V SDN 114
KABUPATEN SELUMA**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan Penjaskes FKIP Universitas Bengkulu**

**OLEH:
SENO
NPM 1113912119**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014



SKRIPSI

**PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* ATAS BOLA VOLI
MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN
MODIFIKASI *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGFU)
PADA SISWA KELAS V SDN 114
KABUPATEN SELUMA**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan Penjaskes FKIP Universitas Bengkulu**

**OLEH:
SENO
NPM 1113912119**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN**

ABSTRAK

Seno: Peningkatan Keterampilan *Passing* Atas Bola Volimelalui Pendekatan Pembelajaran Modifikasi *TeachingGames for Understanding* (TGFU) pada Siswa Kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma. **Skripsi. Program Sarjana Kependidikan Guru Dalam Jabatan, Universitas Bengkulu.**

Penelitian tindakankelas ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan keterampilan passing atas bola voli melalui pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU pada siswa kelas V SDN 114 Seluma, dan (2) meningkatkan aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran Penjaskes melalui pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU pada siswa kelas V SDN 114 Seluma. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma yang berjumlah 27 orang siswa, terdiri dari 18 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan 2 siklus. Teknik analisis yang digunakan adalah data hasil melakukan tes *Passing* Atas bola Volly sebanyak-banyaknya selama 1 menit. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar Penjaskes siswa kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma. Rata-rata kelas pada siklus 1 diperoleh sebesar 67,96, kemudian meningkat di siklus ke-2 sebesar 77,78. Siklus pertama diperoleh nilai ketuntasan belajar kelas sebesar 55,60 %, meningkat di siklus kedua sebesar 77,78%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU pada pembelajaran Penjaskes dapat meningkatkan keterampilan *Passing* Atas Bola Voli siswa kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma.

Kata kunci: Keterampilan *Passing* Atas, Bola Voli, Pendekatan TGFU, Penjaskes.

ABSTRACT

Seno. *Improved Top Volleyball Passing Skills by Learning Approach Teaching Games for Understanding (TGFU) in Class V Elementary School District 114 Seluma. Thesis Undergraduate Education Teacher. Guidance and Counseling University of Bengkulu in 2014*

Classroom action research aims to: (1) increase over the volleyball skills of passing through TGFU learning approach on fifth grade students of SDN 114 Seluma, and (2) increase the activity of students and teachers in the learning process through learning approach TGFU learning Sport Education in Elementary School fifth grade students 114 Seluma. Subjects in this study were 114 fifth grade students of SDN Seluma totaling 27 students, consisting of 18 men and 9 women. This research is Classroom Action Research by applying 2 cycles. The analysis technique used is the test result data Passing Over Volleyball as much as possible for 1 minute. The results showed an increase in learning Sport Education class student learning outcomes SDN 114 Seluma. Average grade in cycle 1 was obtained for 67.96, then increased in the 2nd cycle of 77.78. The first cycle values obtained mastery learning class at 55.60 %, increased in the second cycle of 77.78 %. The results of this study concluded that learning by applying TGFU approach can improve the learning skills of learning Sport Education Volleyball Passing On SDN 114 fifth grade students Seluma.

Keywords: *On the Passing Skills, Volleyball, TGFU approach, learning Sport Education.*

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2014

SENO

NPM 1113912119

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"ilmu itu lebih baik dari harta. Ilmu akan menjaga engkau dan engkau akan menjaga harta. Ilmu itu penghukum (hakim) sementara harta terhukum. Jika harta itu akan berkurang jika dibelanjakan, maka ilmu akan bertambah jika dibelanjakan. (Syaidina Ali bin Abi Thalib).

"Menjadi seorang guru yang dicintai muridnya tidaklah begitu sulit, apabila seorang guru ikhlas mengamalkan ilmunya bukan karena uang". (Adimir A. Baluka)

"Seorang guru lebih berguna menamatkan satu orang murid yang memiliki akal dan budi pekerti yang mulia, dibandingkan menamatkan seribu murid menjadi benalu bangsa". (Adimir A. Baluka)

Persembahan

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, dengan ini saya persembahkan karya ini untuk:

- ❖ Ayahandaku Kromo Semito, dan Ibundaku Waginah. Terimakasih atas limpahan kasih sayang, limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
- ❖ Istriku Arlina, terima kasih atas dukungan, doa, pengorbanan, serta kasih sayang, yang senantiasa selalu mendukung.
- ❖ Anak-anakku tercinta, Iksen Artendi, Penty Grentia, dan Sella Twuentika. Kalian yang menjadi penyemangat, semoga ini menjadi sedikit contoh agar kalian termotivasi untuk maju.
- ❖ Untuk teman-teman seperjuangan S1 Penjaskes Program PSKGJ FKIP Universitas Bengkulu tahun 2014, terima kasih masukan, saran, dan motivasinya.
- ❖ Serta semua pihak yang telah membantuku dalam penyelesaian studi ini.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan *Passing* Atas Bola Volimelalui Pendekatan Pembelajaran Modifikasi *TeachingGames for Understanding* (TGFU) pada Siswa Kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma". Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Strata 1 Pendidikan Guru Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Skripsi ini berisi tentang penerapan Pendekatan Pembelajaran Modifikasi *TeachingGames for Understanding* (TGFU) untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran *Passing* Atas Bola Volipada Siswa Kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma. Penelitian dalam skripsi ini bertujuan untuk meningkatkan Keterampilan *Passing* Atas Bola Volipada Siswa Kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma dengan menerapkan Pendekatan Pembelajaran Modifikasi *TeachingGames for Understanding* (TGFU).

Proses penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, saran dan informasi yang penulis butuhkan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ridwan Nurazi, S.E. M.Sc. Akt., selaku rektor Universitas Bengkulu.
2. Prof. Dr. H. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi., Ketua Program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu.
4. Drs. Arwin, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan masukan kepada penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini.
5. Dra. Yarmani, M.Kes., selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar untuk membimbing, memberikan saran dan masukan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Drs. Ari Sutisyana, M.Pd., selaku penguji 1 yang telah memberikan saran dan kritik untuk perbaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Agus Zainal Rahmat, M.Pd., selaku penguji 2 yang telah memberikan koreksi perbaikan terhadap skripsi ini.
8. Kepala SDN 144Kabupaten Seluma, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN 114Kabupaten Seluma.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini, apabila masih terdapat kekurangan, kritik dan saran yang membangun peneliti harapkan untuk perbaikan di masa depan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Juni 2014

SENO

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	14
C. Kerangka Berpikir.....	15
BAB III. METODE PENELITIAN.....	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
C. Subjek dan Objek Penelitian	18
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	19

E. Keabsahan Data	23
F. Teknik Analisis Data.....	28
G. Indikator Keberhasilan	30
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan.....	42
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. Simpulan	45
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru	25
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	26
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa	29
Tabel 4.1 Data Hasil Aktivitas Guru Siklus 1	32
Tabel 4.2 Data Hasil Aktivitas Siswa Siklus 1.....	32
Tabel 4.3 Hasil Keterampilan <i>Passing</i> Atas Siklus 1	33
Tabel 4.4 Data Hasil Aktivitas Guru Siklus 2	37
Tabel 4.5 Data Hasil Aktivitas Siswa Siklus 2.....	39
Tabel 4.6 Hasil Keterampilan <i>Passing</i> Atas Siklus 2	40

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Lapangan Bola Volly	10
Gambar 3.1 Alur PTK	19
Gambar 3.2 Instrumen Tes <i>Passing</i> Atas	23
Gambar 3.3 Instrumen Tes <i>Passing</i> Atas	27
Gambar 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru.....	38
Gambar 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa	39
Gambar 4.3 Peningkatan Keterampilan <i>Passing</i> Atas	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: RPP	50
Lampiran 2 : Lembar Observasi Guru	53
Lampiran 3 : Lembar Observasi Siswa.....	54
Lampiran 4 : Instrumen Penelitian.....	55
Lampiran 5 : Data Aktivitas Guru Siklus 1	56
Lampiran 6 : Data Aktivitas Siswa Siklus 1.....	57
Lampiran 7 : Data Tes Keterampilan Passing Atas siklus 1	58
Lampiran 8 : Data Aktivitas Guru Siklus 2	59
Lampiran 9 : Data Aktivitas Siswa Siklus 2.....	60
Lampiran 10 : Data Tes Keterampilan Passing Atas siklus 2	61
Lampiran 11 : Foto Penelitian.....	62
Lampiran 12 : Surat Penelitian	64
Lampiran 13 : Daftar Riwayat Hidup.....	67

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan sistem pembelajaran yang terintegral antara fisikal, sosial, estetika dan mental, dengan kata lain dengan pendidikan jasmani di sekolah hendaknya selain menumbuhkan fisik jasmani yang sehat pembelajaran jasmani juga dapat menanamkan nilai-nilai positif sesuai dengan karakter bangsa.

Berdasarkan Permendiknas no 22 Tahun 2006 Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai

informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani seperti yang dipaparkan di atas perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi tujuan pendidikan jasmani antara lain adalah pada (1) keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, (2) penguasaan materi yang akan di ajarkan, (3) motivasi, sikap dan perilaku siswa terhadap pembelajaran jasmani dan (4) kemampuan awal atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Namun, pada kenyataannya masih banyak sekolah-sekolah yang cenderung belum mencapai tujuan yang diharapkan dalam pendidikan jasmani. Seperti halnya pada saat peneliti mengamati pembelajaran penjaskes pada *passing* atas bola voli di kelas V SDN 114 Seluma masih mengalami beberapa permasalahan.

Permasalahan yang sering muncul selama proses pembelajaran yaitu (1) Selama proses pembelajaran sebagian besar siswa cenderung kurang termotivasi untuk melakukan gerakan yang diperintahkan guru (2) Guru masih menerapkan pembelajaran dengan cara latihan berulang-ulang, yang menyebabkan siswa menjadi jenuh, dan waktu untuk bermain bola voli hanya sedikit, dengan demikian hal tersebut kemungkinan berdampak pada motivasi dan sikap siswa pada pembelajaran penjaskes berkurang (3) Keterampilan siswa melakukan *passing* atas bola voli masih sangat rendah, yaitu 70% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran Penjaskes dengan menerapkan pembelajaran TGFU. Alasan penggunaan pembelajaran TGFU karena pembelajaran TGFU adalah metode pembelajaran dengan cara menerapkan permainan sesungguhnya, yang kemungkinan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan pendekatan TGFU pada pembelajaran Penjaskes akan membawa siswa pada pengembangan diri yang lebih baik yang selaras dengan tujuan Penjaskes itu sendiri, maupun tujuan pendidikan pada umumnya. Seperti yang diungkapkan Subroto (2001: 4) bahwa "Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan. Lebih lanjut Hoedaya (2001: 7) menjelaskan bahwa sasaran dari pengajaran melalui pendekatan taktis adalah: "Meningkatkan tampilan bermain siswa, dengan melibatkan kombinasi dari kesadaran taktis dan penerapan keterampilan teknik dasar kedalam bentuk permainan yang sebenarnya.

Dengan demikian yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah Peningkatan keterampilan *Passing* atas bola voli melalui pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU Pada Siswa kelas V SDN 114 Seluma.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat di kelas V SDN 114 Seluma. Adapun permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Selama proses pembelajaran sebagian besar siswa cenderung kurang termotivasi untuk melakukan gerakan yang diperintahkan guru.
2. Pengelolaan pembelajaran penjasokes di kelas V masih belum optimal.
3. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran masih cenderung bersifat tradisional.
4. Aktivitas belajar siswa masih sangat rendah.
5. Keterampilan siswa dalam melakukan passing atas bola voli masih dibawah kriteria ketuntasan belajar penjasokes di SDN 114 Seluma.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang akan dibatasi pada penelitian ini adalah fokus pada peningkatan keterampilan *Passing* bawah bola voli pada siswa kelas V SDN 114 Seluma.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU dapat meningkatkan keterampilan *passing* atas bola voli pada siswa kelas V SDN 114 Selama Semester II Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Apakah dengan menerapkan pembelajaran modifikasi TGFU dapat meningkatkan aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran Penjaskes pada siswa kelas V SDN 114 Selama Semester II Tahun Ajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan keterampilan *passing* atas bola voli melalui pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU pada siswa kelas V SDN 114 Selama Semester II Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran Penjaskes melalui pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU pada siswa kelas V SDN 114 Selama Semester II Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

1. Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan pengetahuan khususnya bagi para guru penjaskes dalam menerapkan suatu metode pembelajaran, sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar.

2. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan siswa yang mengikuti proses pembelajaran termotivasi dengan metode pembelajaran modifikasi TGFU sehingga dapat meningkatkan perolehan nilai dan keterampilan *passing* atas bola voli.

3. Pengelola Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan pemikiran, ilmu pengetahuan, dan teknologi dalam merencanakan serta melaksanakan pengembangan sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Penjaskes

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk aktivitas fisik yang lazim digunakan oleh siswa akan sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum adalah bentuk gerak olahraga, sehingga pendidikan jasmani disekolah akan memuat cabang olahraga dengan tujuan untuk menggali potensi siswa Megasari, (2012: 9).

Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Dalam beberapa literatur terdapat berbagai definisi tentang pendidikan jasmani yang bervariasi antara satu dengan yang lainnya. Kesamaan pandangan mengenai pendidikan jasmani adalah terletak pada gerak jasmani. Dalam hal ini Supandi dalam Saputra (2010) mengemukakan bahwa "Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani."

Aktivitas jasmani dalam pengertian ini dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai

fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif dan sosial. Aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Melalui kegiatan keolahragaan diharapkan siswa akan tumbuh dan berkembang secara sehat dan segar jasmaninya, serta dapat berkembang kepribadiannya agar lebih harmonis.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

2. Permainan Bola Voli

Permainan bola voli diciptakan pada tahun 1895 oleh William G. Morgan, dia adalah seorang pembina dalam pendidikan jasmani pada suatu asosiasi pemuda kristiani bernama, *Young Men Christian Association* (YMCA) di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat (Sri Mawarti dalam Khomsiyatun, 2012: 8). Menurut catatan resmi bolavoli sudah dikenal di Indonesia semenjak tahun 1928, sebenarnya permainan ini telah dikenal sejak penjajahan Belanda oleh guru-guru Belanda yang bertugas sebagai guru-guru pada sekolah-sekolah lanjutan HBS dan AMS Sanger H dalam Khomsiyatun, (2012: 8).

Bola voli adalah merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan

tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bolavoli secara efektif. Teknik-teknik tersebut meliputi service, passing, smash, dan sebagainya Nuril Ahmadi dalam Khomsiyatun, (2012: 8).

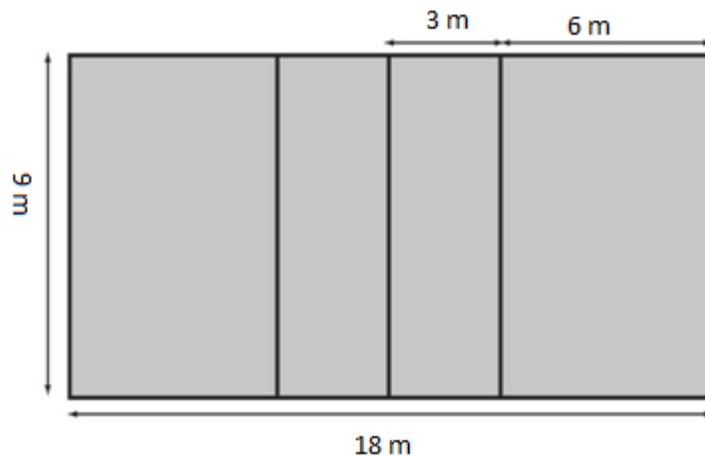
Menurut Bachtiar, dkk (2007: 2.3) yaitu suatu cabang olahraga beregu, dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring atau net.

Permainan bola voli merupakan cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Seperti yang dikatakan oleh Yunus (1992:1) bahwa permainan bola voli dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat kota sampai pada masyarakat desa. Sebagai olahraga yang sering dipertandingkan, bola voli dapat dimainkan di lapangan terbuka (*out door*) maupun di lapangan tertutup (*in door*). Karena makin berkembangnya olahraga ini, bola voli dapat dimainkan di pantai yang kita kenal dengan bola voli pantai. Sebagai aturan dasar, bola boleh dipantulkan dengan seluruh anggota badan.

Permainan bola voli adalah permainan olahraga beregu. Caranya adalah dengan memantulkan bola di daerah lapangan permainan. Tujuannya adalah mematikan bola di daerah lawan. Prinsip permainan bola volly adalah memukul bola sebanyak-banyaknya 3 kali dalam

lapangan sendiri dan mengusahakan bola itu melewati net dan jatuh di lapangan permainan lawan Solihin dan Hadziq, (2010: 8).

Lapangan bola *volly* berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Jaring atau net mempunyai panjang 9,5 meter dan lebar 1 meter. Tinggi net untuk putera adalah 2,43 meter dan untuk puteri 2,24 meter.



Gambar 2.1 Lapangan Bola Volly (sumber:Solihin dan Hadziq, 2010: 8)

3. Pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGFU)*

Pendekatan TGFU atau yang lebih sering dikenal di Indonesia dengan pendekatan taktis merupakan sebuah model pembelajaran permainan dimana pembelajaran mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai "bentuk-bentuk permainan".

Pendekatan taktis memberikan suatu alternatif kepada siswa untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain, seperti yang diungkapkan Subroto (2001: 4) bahwa "Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan. Lebih lanjut Hoedaya (2001: 7) menjelaskan bahwa sasaran dari pengajaran melalui pendekatan taktis adalah: "Meningkatkan tampilan bermain siswa, dengan melibatkan kombinasi dari kesadaran taktis dan penerapan keterampilan teknik dasar kedalam bentuk permainan yang sebenarnya. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997); dalam Metzler, (2000), aktivitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal. Selanjutnya Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997); dalam Metzler, (2000) juga menyebutkan ada tiga kondisi utama yang terjadi dalam penerapan pembelajaran permainan untuk pemahaman, yaitu: pertama, minat dan kepuasan dalam permainan dan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan pre-dominan struktur tugas. Pada umumnya, siswa selalu ingin memainkan suatu jenis permainan karena siswa hampir selalu menerapkan taktik dan keterampilan dalam situasi suatu permainan, para siswa lebih senang melihat perlunya pengembangan pengetahuan lebih jelas dan mendesak, sehingga meningkatkan minat dalam aktivitas belajarnya. Tujuan utama dari pendekatan TGFU dalam

pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain yang sesungguhnya. Mengenai tahapan pendekatan taktis, Griffin dkk. (1987) menjelaskan sebagai berikut; (1) Anak dilibatkan dalam permainan sederhana, (2) Penguasaan teknik dasar didasarkan kebutuhan, (3) Permainan sebenarnya, (4) Pendekatan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan.

Teaching Games For Understanding (TGFU) adalah model game berbasis pedagogis bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih besar dari semua aspek permainan, sekaligus meningkatkan tingkat aktivitas fisik, keterlibatan, motivasi dan kesenangan dalam pendidikan jasmani pelajaran. (Webb. 2008). Pendekatan TGFU merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Di dalam pendekatan TGFU mengapa memainkan suatu permainan itu diajarkan terlebih dulu sebelum bagaimana keterampilan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan itu diajarkan (Setiawan dan Nopembri: 2004). Menurut Hopper (1998) dalam Setiawan dan Nopembri (2004) proses tersebut melibatkan pengajaran anak yang menggunakan permainan yang dimodifikasi dan disederhanakan yang cocok dengan jasmani, sosial, dan perkembangan mental mereka. Setiawan dan Nopembri (2004) mengungkapkan bahwa di dalam suatu permainan, seorang anak mendapatkan suatu apresiasi yang menjadi syarat-syarat dari permainan orang dewasa. Apresiasi ini mengundang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana

memainkan suatu permainan dalam rangka untuk mendapatkan manfaat dari bertanding dengan lawan mainnya. Dengan suatu kesadaran taktis anak mampu membuat keputusan yang tepat tentang “apa yang dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”. Bagi seorang anak, meningkatnya kemampuan membuat keputusan mendorongnya untuk menjadi lebih sadar tentang kemungkinan-kemungkinan bakatnya dalam permainan tersebut. Kesadaran ini membawa pada pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak-anak sebagaimana mereka masuk ke dalam pelaksanaan dan situasi yang mengembangkan keterampilan teknisnya atau manuver strategisnya yang dipraktikkan untuk mendapatkan keuntungan taktik.

Selanjutnya, Setiawan dan Nopembri (2004) juga mengatakan Pendekatan TGFU akan memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor. Sebagai contoh, domain kognitif diperoleh dari ujian pada sekolah tinggi dan menengah. Pengukuran tingkah laku dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keterlibatan dari permainan yang dikembangkan untuk memberikan sumbangan pada pengukuran perbuatan dan keterampilan yang diukur dalam hubungannya dengan domain kognitif.

Langkah-langkah pendekatan TGFU dalam penelitian ini adalah sebagai berikut a) penyajian materi, b) Pembelajaran dalam bentuk permainan, c) evaluasi. Selanjutnya prosedur tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

a) Penyajian Materi

Penyajian materi dilakukan pada kegiatan awal. Guru memberi tahu materi yang akan diajarkan dan memberi tahu tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

b) Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan

Pembelajaran dalam bentuk permainan dilakukan pada saat inti pembelajaran. Pada pembelajaran ini siswa hanya diberikan pengertian prinsip bermain bola voli. Selanjutnya siswa langsung bermain seperti dalam permainan sebenarnya.

c) Evaluasi Proses Pembelajaran

Selama dalam permainan tugas guru adalah memberikan evaluasi-evaluasi pada saat permainan berlangsung, contohnya ketika seorang siswa salah dalam melakukan teknik *passing* atas, pada saat itulah peran guru dalam memberikan evaluasi bagaimana gerak yang teknik yang benar.

d) Evaluasi Akhir

Kegiatan evaluasi ini dilakukan setelah melakukan permainan. Evaluasi ini dalam bentuk tes dan pengukuran yang bertujuan mengukur keterampilan siswa dalam melakukan *passing* atas bola voli.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang mendasari penelitian ini adalah pertama adalah penelitian oleh Sutarno (2008) yang berjudul “peningkatan prestasi belajar bola basket melalui pendekatan keterampilan taktis kolaboratif”. Hasilnya menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar siswa dari sebelum

PTK sampai akhir siklus, yaitu :1) Nilai rata-rata 52.63 dengan ketuntasan klasikal 0%, sebelum PTK; 2) Nilai rata-rata 63.29 dengan ketuntasan klasikal 40.50%, pada siklus I; 3) Nilai rata-rata 70.53 dengan ketuntasan klasikal 78.60%, pada siklus II; 4) Nilai rata-rata 86.64 dengan ketuntasan klasikal 100%, pada akhir siklus.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Diat Heryanto (2012) yang berjudul “ Implementasi Pendekatan Taktis Dalam Permainan Bulu Tangkis di SD Negeri Luragung Landeuh Kabupaten Kuningan”. Hasil penelitian menunjukkan siswa mengalami peningkatan motivasi dalam bermain bulutangkis. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menciptakan ruang, mempertahankan ruang dan memenangkan angka dalam bermain bulutangkis.

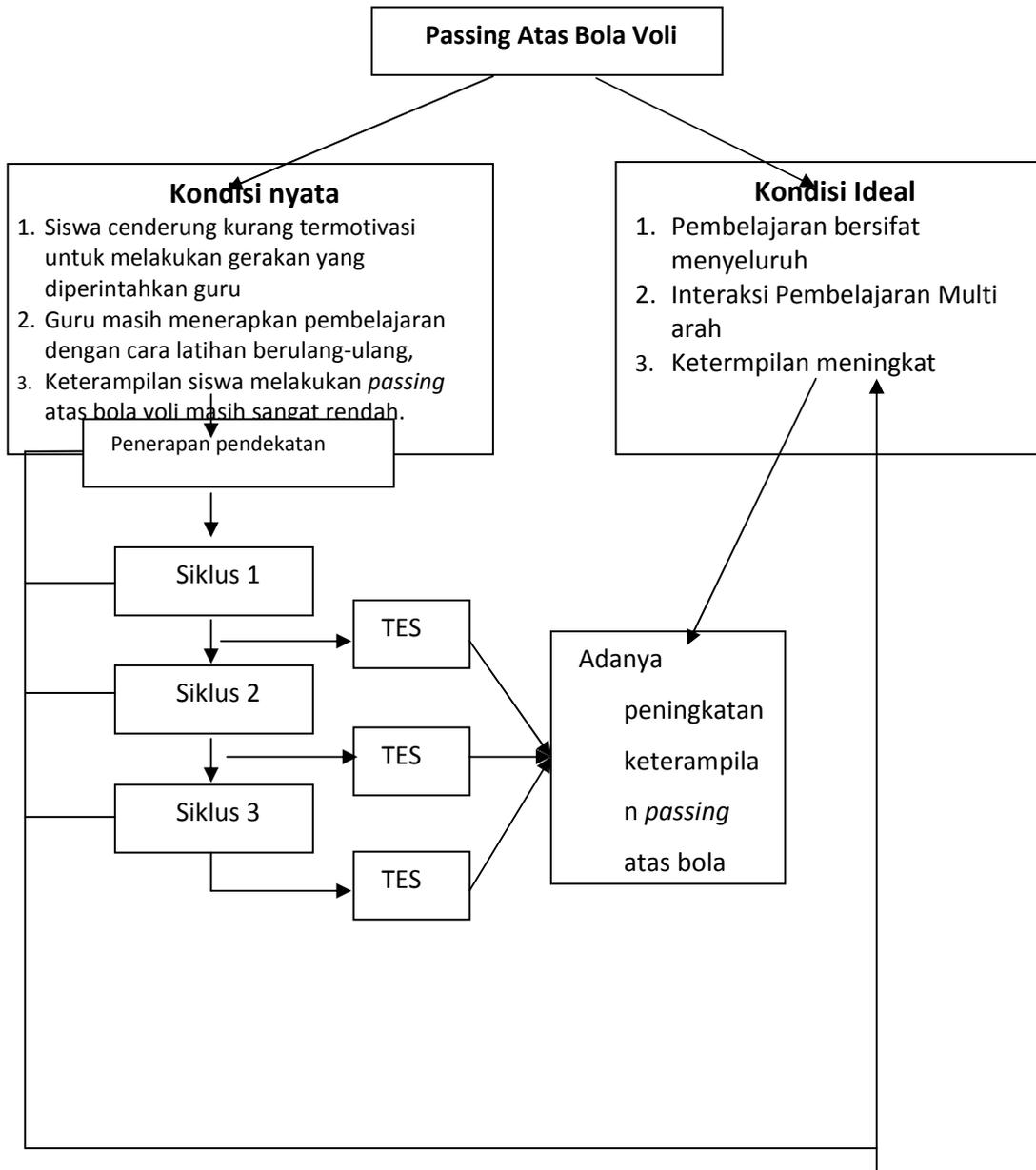
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Penjaskes di SDN 144 Seluma masih mengalami berbagai masalah. Permasalahan yang sering muncul selama proses pembelajaran yaitu (1) Selama proses pembelajaran sebagian besar siswa cenderung kurang termotivasi untuk melakukan gerakan yang diperintahkan guru (2) Guru masih menerapkan pembelajaran dengan cara latihan berulang-ulang, yang menyebabkan siswa menjadi jenuh, dan waktu untuk bermain bola voli hanya sedikit, dengan demikian hal tersebut kemungkinan berdampak pada motivasi dan sikap siswa pada pembelajaran penjaskes

berkurang (3) Keterampilan siswa melakukan *passing* atas bola voli masih sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran Penjaskes dengan menerapkan pembelajaran TGFU. Alasan penggunaan pembelajaran TGFU karena pembelajaran TGFU adalah metode pembelajaran dengan cara menerapkan permainan sesungguhnya, yang kemungkinan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan pendekatan TGFU pada pembelajaran Penjaskes akan membawa siswa pada pengembangan diri yang lebih baik yang selaras dengan tujuan Penjaskes itu sendiri, maupun tujuan pendidikan pada umumnya.

Berdasarkan dari karakteristik bentuk pembelajaran dengan TGFU yang telah dikemukakan di atas, kemungkinan bila menerapkan pembelajaran TGFU dalam pembelajaran *passing* atas bola voli, maka akan meningkatkan keterampilan *passing* atas bola voli. Selain itu juga, kemungkinan bahwa pendekatan pembelajaran TGFU akan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya (Asrori, 2009: 4).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 114 Seluma.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2014. Pelaksanaan penelitian siklus 1 dilakukan pada hari Selasa tanggal 8 April 2014 dan pelaksanaan penelitian siklus 2 dilakukan pada hari Sabtu tanggal 12 April 2014.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

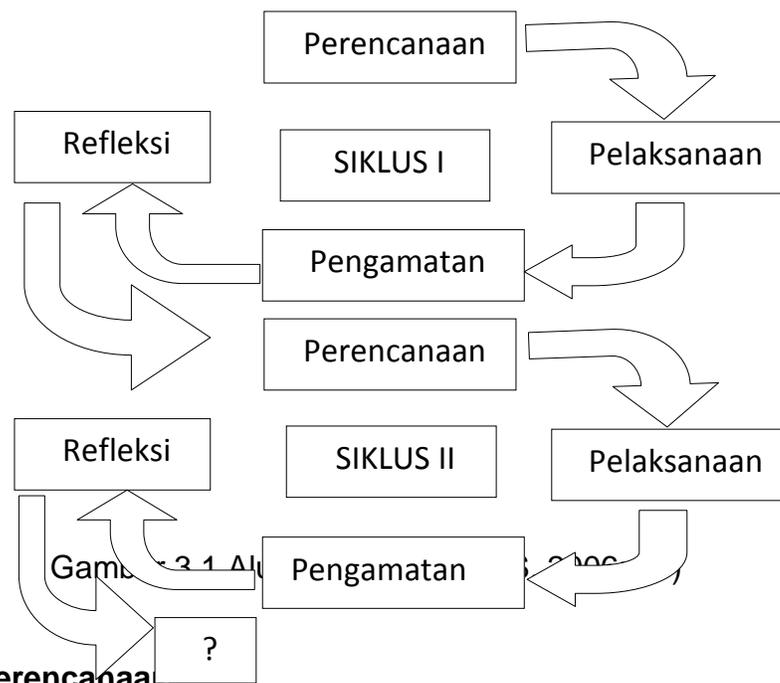
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma yang berjumlah 27 orang siswa, terdiri dari 18 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Mata pelajaran Penjaskes dengan materi Permainan Bola Voli dengan fokus pada teknik *passing* atas

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua tahap yaitu (1) Pra Penelitian Tindakan Kelas atau refleksi awal, (2) Pelaksanaan tindakanyang terdiri dari empat langkah yakni: (a) perencanaan (*planning*), (b) pelaksanaan (*acting*), (c) observasi(*observation*), dan (d) refleksi (*reflection*).



1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kurikulum (Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar) yang berkaitan dengan permainan bola voli.
- b. Membuat silabus yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tentang permainan bola voli.
- c. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran TGFU dengan berpedoman pada silabus Penjaskes yang telah dibuat.
- d. Membuat instrumen keterampilan *Passing* atas bola voli dan lembar observasi aktivitas siswa, serta lembar observasi aktivitas guru.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dilaksanakan pada jam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan tindakan adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Siswa dibariskan di lapangan.
- 2) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 3) Siswa dan guru melakukan gerakan pemanasan berupa berlari mengelilingi lapangan.

Tahap 1 Penyajian Materi

- 4) Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan bahwa materi yang akan dipelajari adalah materi tentang *Passing* atas bola voli.

- 5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan metode permainan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberi penjelasan singkat tentang konsep *Passing* atas bola volly yang benar.

Tahap 2 Pengelompokkan

- 2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sesuai dengan barisan siswa.
- 3) Guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan metode permainan.

Tahap 3 Latihan dalam bentuk permainan yang nyata

- 4) Siswa belajar teknik *Passing* Atas bola Volly dengan kelompoknya dengan bimbingan guru.
- 5) Guru membimbing dan menjelaskan materi di sela-sela siswa melakukan permainan bola volly.
- 6) Guru memantapkan materi pembelajaran dengan mendemonstrasikan bagaimana melakukan gerakan *Passing* Atas bola Volly dengan teknik yang benar.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.

Tahap 4 Evaluasi/tes

- 2) Siswa melakukan tes melakukan *Passing* Atas bola Volly sebanyak-banyaknya selama 1 menit.

3. Tahap Observasi

Observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Kegiatan observasi ini dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan sejak awal hingga akhir penelitian guna mengumpulkan data yang diperlukan sehingga kekurangan atau kesalahan yang dilakukan sebelumnya dapat diperbaiki, sedangkan kelebihan dapat dipertahankan di siklus berikutnya. Observasi dilakukan oleh dua orang observer, yaitu guru Pendidikan Jasmani dan teman sejawat.

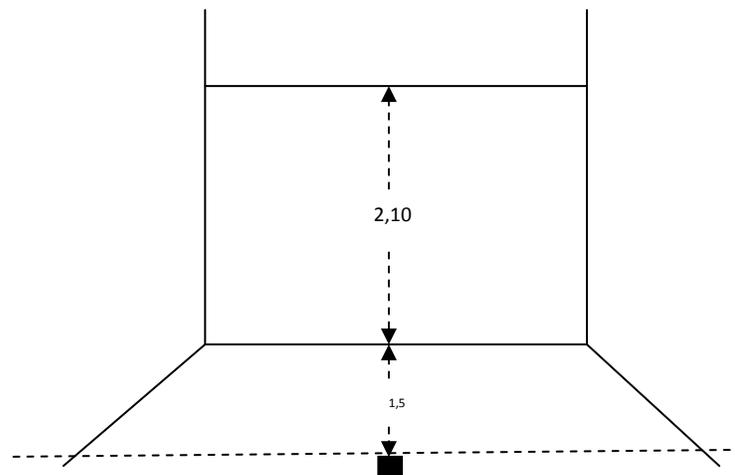
4. Tahap Refleksi

Hasil yang diperoleh dari pengamatan dianalisis untuk melihat kelemahan dan kelebihan tindakan yang telah dilakukan. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi, yaitu dapat diketahui ketercapaian indikator pada proses pembelajaran pembelajaran Penjas materi permainan bola voli dengan menerapkan metode pembelajaran TGFU. Kelemahan yang timbul akan diperbaiki di siklus berikutnya.

E. Keabsahan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *Passing* atas bola voli dengan mengacu pada tes *Brumbach Forearms Pass Wall-Volley Test* untuk *Pasing* dalam Prayogo (2006). Oleh karena subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yaitu kategori umur 10 -

12 tahun dengan kemampuan fisik yang masih berkembang, maka peneliti memodifikasi instrumen yang disesuaikan dengan karakteristik subjek penelitian. Adapun bentuk instrumen yang akan diujikan pada subjek dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.2 Instrumen Tes *Passing Atas* (pengembangan dari tes *Brumbach Forearms Pass Wall- Volley Test*) Prayogo (2006).

Prosedur pelaksanaan tes ini di mulai dari (1) anak berdiri menghadap dinding dan melakukan *Passing atas* ke dinding di atas garis 1,5 m (2) selama satu menit anak melakukan *Passing atas*. (3) Tiap anak mendapat giliran satu kali.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi.

1. Observasi

Teknik pengamatan atau observasi adalah teknik penilaian dengan cara mengadakan pengamatan terhadap suatu hal secara langsung, teliti dan sistematis (Nurgiyantoro, 2001: 57). Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi pada penelitian ini yaitu pada observasi siswa yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru

O	ASPEK YANG DIAMATI	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
Tahap 1 Penyajian materi				
	Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan bahwa materi yang akan dipelajari adalah materi tentang <i>Passing</i> atas bola volly.			
	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan metode permainan.			
Tahap 2 Pengelompokkan				
	Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sesuai			

	dengan barisan siswa dan menjelaskan aturan pembelajaran dengan metode permainan.			
Tahap 3 Latihan dalam bentuk permainan yang nyata				
	uru membimbing siswa belajar teknik <i>Passing Atas</i> bola Volly dengan kelompoknya.			
	uru membimbing dan menjelaskan materi di sela-sela siswa melakukan permainan bola volly.			
	uru memantapkan materi pembelajaran dengan mendemonstrasikan bagaimana melakukan gerakan <i>Passing Atas</i> bola Volly dengan teknik yang benar.			
	uru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran.			
Tahap 4 Evaluasi/tes				
	uru menyuruh siswa melakukan tes <i>Passing Atas</i> bola Volly sebanyak-banyaknya selama 1 menit.			
Jumlah Nilai				
Jumlah Keseluruhan				
Kategori				

Keterangan Penilaian

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
Tahap 1 Penyajian materi				
1.	swa menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru.			
2.	swa menyimak guru yang menjelaskan tujuan pembelajaran.			
Tahap 2 Pengelompokan				
3.	swa dibagi menjadi 2 kelompok sesuai dengan barisan dan menyimak penjelasan aturan pembelajaran dengan metode permainan.			

Tahap 3 Latihan dalam bentuk permainan yang nyata			
4.	swa belajar teknik <i>Passing</i> Atas bola Volly dengan kelompoknya dengan bimbingan guru		
5.	swa memperhatikan guru yang menjelaskan materi di sela-sela melakukan permainan bola volly.		
6.	swa menyimak guru dalam memantapkan materi pembelajaran.		
7.	swa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.		
Tahap 4 Evaluasi/tes			
8.	swa melakukan tes melakukan <i>Passing</i> Atas bola Volly sebanyak-banyaknya selama 1 menit.		
Jumlah Nilai			
Jumlah Keseluruhan			
Kategori			

Keterangan Penilaian

3 = Baik

2 = Cukup

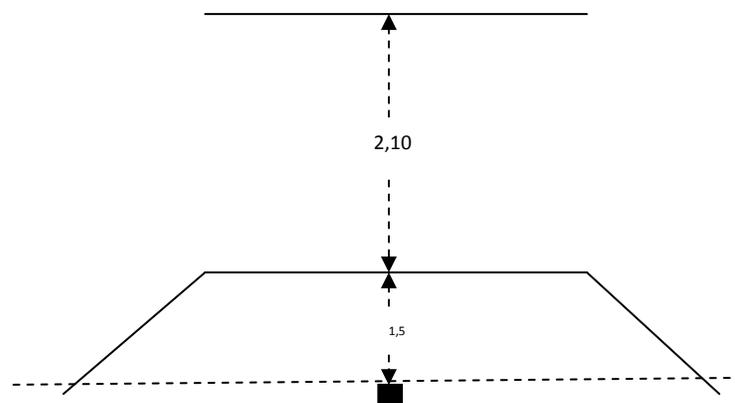
1 = Kurang

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 1989: 32). Hasil tes I dianalisis, dari analisis tersebut dapat diketahui kelemahan siswa yang selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menghadapi siklus II. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *passing* atas bola voli.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *passing* atas bola voli dengan mengacu pada tes *Brumbach Forearms Pass Wall- Volley Test* untuk *pasing* dalam Prayogo (2006). Oleh karena subjek dalam

penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yaitu kategori umur 10 - 12 tahun dengan kemampuan fisik yang masih berkembang, maka peneliti memodifikasi instrumen yang disesuaikan dengan karakteristik subjek penelitian. Adapun bentuk instrumen yang akan diujikan pada subjek dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.3 Instrumen Tes *Passing Atas* (pengembangan dari tes *Brumbach Forearms Pass Wall- Volley Test*) Prayogo (2006).

Prosedur pelaksanaan tes ini di mulai dari (1) anak berdiri menghadap dinding dan melakukan *passing atas* ke dinding di atas garis 1,5 m (2) selama satu menit anak melakukan *passing atas*. (3) Tiap anak mendapat giliran satu kali.

F. Teknik Analisis Data

1. Data Tes

Tes dianalisa dengan menggunakan nilai individu, nilai rata-rata siswa, dan kriteria ketuntasan belajar berdasarkan penilaian pada acuan dan

patokan. Menurut Depdiknas (2006: 62), secara klasikal proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila di kelas memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 85% (Depdiknas, 2006: 62).

a. Nilai rata-rata siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (\text{Sudjana, 1998})$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata siswa

$\sum x$ = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah siswa

b. Persentase Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{NS}{N} \times 100\% \quad (\text{Depdiknas, 2006: 62}).$$

Keterangan :

KB: Persentase ketuntasan belajar klasikal

NS: Jumlah siswa yang mencapai nilai 7, 0 ke atas

N : jumlah seluruh siswa

2. Data Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Data observasi digunakan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan. Untuk menganalisis data observasi dilakukan dengan menghitung rata-rata skor pengamat. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menghitung:

a. Rata-rata skor = $\frac{\text{jumlah pengamat}}{\text{jumlah skor}}$

b. Skor tertinggi = jumlah butir observasi x skor tertinggi tiap butir

c. Skor terendah = Jumlah butir observasi x skor terendah tiap butir

- d. Selisih skor = skor tertinggi – skor terendah
 e. Kisaran nilai untuk tiap kriteria = $\frac{\text{selisihskor}}{\text{jumlahkriteria}}$ (Sudjana, 2006: 77-79)

Data observasi Aktivitas Guru dan Siswa Penelitian tindakan kelas bila dihubungkan dengan rumus di atas, maka di dapat hasil sebagai berikut. Aspek observasi Aktivitas Guru dan Siswa berjumlah 8 aspek, maka diperoleh skor tertinggi 24, skor terendah 8, selisih skor 16, dan Kisaran nilai untuk tiap kriteria 5,3 dibulatkan menjadi 5. jadi kategori rentang penilaian disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai	Kriteria
20 - 24	Baik
14 - 19	Cukup/Sedang
8 - 13	Kurang

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini berhasil bila:

1. Nilai rata-rata kemampuan *passing* atas siswa mencapai > 70.
2. Persentase ketuntasan siswa > 75 %.
3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran masuk dalam kategori baik
4. Aktivitas guru dalam pembelajaran masuk dalam kategori baik.