

Lampiran 3. Silabus**SILABUS**

Sekolah : SMP Negeri 2 Lamasi
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas : VIII (Delapan)

Kompetensi Inti:

- **KI1 dan KI2:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Dan Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- **KI3:** Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Rencana Penilaian
<p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional *) Bola basket.</p>	<p>4.1.1 Menjelaskan berbagai gerakan sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir pada teknik dasar <i>permainan bola voli</i></p> <p>4.1.2 Berbagai gerakan sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir pada teknik dasar <i>smash bola voli</i> dalam permainan bola voli dengan media bola gantung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar <i>smash bolo voli</i> menggunakan media bola gantung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran media bola gantung dalam permainan bola voli • Guru memberi contoh teknik smash dalam permainan bola voli. • Masing-masing siswa melakukan praktek smash yang telah di berikan contoh pada guru. • Mengamati siswa dalam pelaksanaan . • Guru memberikan siswa soal essay seabyak 5 nomor. • Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai. 	

			<ul style="list-style-type: none">• Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai.	
--	--	--	--	--

Luwu, 16 Mei 2022

Mengetahui,

Kepala sekolah

Peneliti

Sahrana, S.Pd

NIP: NIP: 196512311989031132

Muh.Reski

NIM : 1585201078

Lampiran 4. RPP Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Lamasi
 Kelas / semester : VIII/Gasal
 Materi pokok : Permainan Bola Voli
 Alokasi waktu : 3 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indicator Pencapaian Kompetensi
4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional *) Bola voli.	4.1.1 Menjelaskan berbagai gerakan sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir pada bola gantung dalam permainan bola voli 4.1.2 Berbagai gerakan sikap awal,

	pelaksanaan, dan sikap akhir pada bola gantung dalam permainan bola voli dengan
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 2 regu putra ataupun 2 putri, yang masing-masing regu terdiri dari berdasarkan 6 orang pemain & bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara menjatuhkan bola di wilayah lawan dan mencegah pemain lawan untuk menciptakan angka/memasukkan bola ke wilayah sendiri regu kita Teknik dasar permainan bola voli terdiri dari servis, passing, smash, bloking.

Media bola gantung dalam permainan bola adalah suatu cara untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam permainan bola voli terkhusus dalam melakukan smash untuk mencetak skor.

E. Media Pembelajaran

a. Alat:

1. Bola voli
2. Peluit
3. Cone

b. Fasilitas :

1. Lapangan bola voli

F. Sumber Belajar

Kemertian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017. *Buku Guru PJOK Kelas VIII*. Jakarta: Kemertian Pendidikan Kebudayaan, (Halaman 47-62) Edisi Revisi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, Berdoa, <i>stretching</i> 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran smash bola voli menggunakan media bola gantung dalam permainan bola voli 2. Guru memberikan contoh smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung dalam permainan bola voli. 3. Masing-masing siswa melakukan praktek <i>smash</i> dengan media <i>bola gantung</i> yang telah di berikan contoh pada guru. 4. Mengamati siswa dalam pelaksanaan dalam proses pembelajaran. 5. Guru memberikan siswa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor. 6. Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai <i>smash permainan bola voli</i>. 	90 Menit

	7. Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran. 2. Guru memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 4. Guru menutup pembelajaran dengan pendinginan dan berdoa. 	15 Menit

H. Penilaian

Tabel 1. Penilaian tes psikomotorik

No	Nama Siswa	Sikap Awal			Pelaksanaan			Sikap Akhir			Jml	Nilai Akhir
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.												
2.												
3.												
Dst												
Skor Maksimal : 9												

Sumber : Sudrajat Wiradihardja dan Syarifudin (2017)

Keterangan:

Pada kolom perolehan skor yang sudah di sediakan , dengan rentang skor antara 1 sampai 3. (baik = 3 , cukup = 2 , kurang = 1).

Kode Nilai :

91-100 = Sangat Baik (SB)

81-90 = Baik (B)

75-80 = Cukup (C)

<75 = Kurang (D)

Tabel 2. Penilaian tes afektif (sikap)

No	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian		
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Jujur			
2	Gotong Royong			
3	Disiplin			
4	Tanggung Jawab			
Skor Maksimal		12		

Keterangan :

Pada kolom perolehan skor yang sudah di sediakan , dengan rentang skor antara 1 sampai 3. (baik = 3 , cukup = 2 , kurang = 1).

Tabel 3. Penilaian kognitif

No	Nomor Soal	Bobot soal
1	1-10	10
Skor maksimal		100

Keterangan :

- Jika jawaban benar mendapatkan skor 10
- Jika jawaban salah mendapatkan skor 0

Tabel 4. Penilaian akhir pada peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Lamasi dalam dalam samash bola voli menggunakan media bola gantung.

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai			Jumlah	Nilai Akhir	Ket.
		Afektif	Kognitif	Psikomotor			
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan:

Nilai tes psikomotor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Luwu, 11 Mei 2022

Kepala Sekolah

Peneliti

SAHRUNA, S.Pd
NIP: 196512311989031132

Muh. Reski
NIM:1785201078

Lampiran 4. Penilaian Psikomotor Siklus I

No	Nama Siswa	SKOR ASPEK YANG DINILAI				JML SKOR	NILAI
		N1	N2	N3	N4		
		Tahap Awal	Tahap Lompatan	Tahap Pukulan	Tahap Mendarat		
1	Muh. Fahri M	3	4	3	3	13	81
2	Anugra Safari	3	3	4	3	13	81
3	Muh Fikri	3	3	2	2	10	62
4	Gibran Alhabsy	4	2	3	2	11	68
5	Fausan Hidayat	3	3	2	2	8	50
6	Putri Ummu	4	4	3	4	15	92
7	As Sifa	4	3	4	4	15	93
8	Nurul Annisa	3	2	2	3	10	62
9	Alpin	2	3	3	4	12	75
10	Luna	4	4	4	3	15	68
11	Ummu Calsum	4	4	3	4	15	95
12	Muh Abiel	4	4	4	3	15	95
13	Pramodia Ananta	3	2	3	2	10	62
14	Facmi Arif	4	4	4	3	13	81
15	Rahmat Rifa	2	3	3	2	10	62
16	Varid	4	4	3	4	15	93
17	Naila Almira	3	2	3	2	10	62
18	Muh. Rifqi	2	2	2	3	9	56
19	Muh. Taufiq	2	3	3	3	11	68
20	Ainiah Sahfirah	3	3	3	2	11	68
21	Alfiana	3	3	4	4	14	87
22	Ariqah Fatinah	2	4	2	2	10	62
23	Kayla Islami	3	3	3	3	12	75
24	Najwah Zahni	4	4	4	3	15	93
25	Nur Aliftha R	3	3	4	4	14	87
26	Nur Asifah	3	3	2	2	10	62
27	Nurul Aissyah	4	3	3	3	14	87
28	Nur Arifah	3	3	2	2	10	62
29	Alkia	2	2	2	2	8	50
30	Nurul Rahma	4	4	4	3	15	95
31	Rizky Risma R	4	4	4	3	15	95
32	Aaiman Daniel	3	3	2	2	10	62
33	Saskia Putri	3	3	2	3	11	68

Lampiran 5. Penilaian Afektif Siklus I

No	Nama	Aspek yang di nilai												Jml	Nilai
		Jujur			Kerjasama			Disiplin			Tanggung jawab				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	MF		√			√			√			√		8	67
2	MR			√		√			√			√		9	75
3	AG		√				√	√					√	9	75
4	FH			√		√				√	√			9	75
5	PM		√				√	√				√		8	67
6	SR		√				√	√					√	9	75
7	AS			√		√				√	√			9	75
8	NA		√				√	√					√	9	75
9	A			√		√				√	√			9	75
10	LN		√			√			√			√		8	67
11	UC		√				√	√					√	9	75
12	MA			√		√			√			√		9	75
13	PAT		√				√	√					√	9	75
14	FHH			√		√				√	√			9	75
15	RR			√		√			√			√		9	75
16	BI		√				√	√					√	9	75
17	VD		√			√			√			√		8	67
18	NAH			√		√			√			√		9	75
19	ZP		√				√		√				√	10	83
20	AD		√				√	√					√	9	75
21	AN		√			√			√			√		8	67
22	MA		√				√	√					√	9	75
23	AK			√		√				√	√			9	75
24	SM		√				√	√					√	9	75
25	AT			√		√			√			√		9	75
26	KI		√				√	√					√	9	75
27	NZ			√		√				√	√			9	75
28	KZ			√		√			√			√		9	75
29	NA		√			√			√			√		8	67
30	NA		√				√	√					√	9	75
31	AD			√		√				√	√			9	75
32	AR		√				√	√					√	9	75
33	SP			√		√			√			√		9	75

Lampiran 6. Penilaian Kognitif Siklus I

No	Nama	Soal										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MF	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70
2	MR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
3	AG	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80
4	FH	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6	60
5	PM	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	70
6	SR	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7	70
7	AS	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80
8	NA	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7	70
9	A	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	70
10	LN	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7	70
11	UC	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	70
12	MA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80
13	PAT	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6	60
14	FHH	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80
15	RR	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70
16	BI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80
17	VD	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7	70
18	NAH	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	70
19	ZP	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80
20	AD	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
21	AN	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	70
22	MA	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	70
23	AK	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7	70
24	SM	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80
25	AT	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70
26	KI	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	6	60
27	NZ	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	70
28	KZ	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7	70
29	NA	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7	70
30	NA	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	70
31	AD	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	8	80
32	AR	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80
33	SP	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	70

Lampiran 7. Rekapitulasi Siklus I

No	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1	Muh. Fahri M	81	67	70	218	72	TT
2	Anugra Safari	81	75	80	236	78	T
3	Muh Fikri	62	75	80	217	72	TT
4	Gibran Alhabsy	68	75	60	203	67	TT
5	Fausan Hidayat	50	67	70	187	62	TT
6	Putri Ummu	92	75	70	237	79	T
7	As Sifa	93	75	80	248	82	T
8	Nurul Annisa	62	75	70	207	69	TT
9	Alpin	75	75	70	220	73	TT
10	Luna	68	67	70	232	77	T
11	Ummu Calsum	95	75	70	238	79	T
12	Muh Abiel	95	75	80	250	83	T
13	Pramodia Ananta	62	75	60	197	65	TT
14	Facmi Arif	81	75	80	236	78	T
15	Rahmat Rifa	62	75	70	207	69	TT
16	Varid	93	75	80	248	82	T
17	Naila Almira	62	67	70	199	66	TT
18	Muh. Rifqi	56	75	70	201	67	TT
19	Muh. Taufiq	68	83	80	231	77	T
20	Ainiah Sahfirah	68	75	70	213	71	TT
21	Alfiana	87	67	70	224	74	TT
22	Ariqah Fatinah	62	75	70	207	63	TT
23	Kayla Islami	75	75	70	220	73	TT

24	Najwah Zahni	93	75	80	248	82	T
25	Nur Alifta R	87	75	70	232	77	T
26	Nur Asifah	62	75	60	197	65	TT
27	Nurul Aissyah	87	75	70	232	77	T
28	Nur Arifah	62	75	70	212	70	TT
29	Alkia	50	67	70	187	62	TT
30	Nurul Rahma	95	75	70	240	80	T
31	Rizky Risma R	95	75	80	250	83	T
32	Aaiman Daniel	62	75	80	217	72	TT
33	Saskia Putri	68	75	70	13	71	TT

Keterangan : 14 Siswa Tuntas, Tidak Tuntas 19 Siswa

Lampiran 5. RPP Siklus II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Lamasi
 Kelas / semester : VIII/Gasal
 Materi pokok : Permainan Bola voli
 Alokasi waktu : 3 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indicator Pencapaian Kompetensi
4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau	4.1.1 Menjelaskan berbagai gerakan sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir pada teknik dasar dalam smash bola voli dalam

tradisional *) Bola Voli.	<p>permainan bola voli dengan media bola gantung</p> <p>4.1.2 Berbagai gerakan sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir pada permainan smash dalam permainan bola voli.</p>
---------------------------	---

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan teknik dasar *smash* dengan benar dengan menggunakan media bola gantung.

D. Materi Pembelajaran

E. Model Pembelajaran

Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 2 regu putra ataupun 2 putri, yang masing-masing regu terdiri dari berdasarkan 6 orang pemain & bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara menjatuhkan bola di wilayah lawan dan mencegah pemain lawan untuk menciptakan angka/memasukkan bola ke wilayah sendiri regu kita Teknik dasar permainan bola basket terdiri dari servis, passing, smash, bloking.

Media bola gantung dalam permainan boala adalah suatu cara untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam permainan bola voli terkusus dalam melakukan smash untuk mencetak skor.

F. Media Pembelajaran

a. Alat:

1. Bola voli
2. Peluit
3. Cone

b. Fasilitas :

1. Lapangan voli

G. Sumber Belajar

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017. *Buku Guru PJOK Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan, (Halaman 47-62) Edisi Revisi

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, Berdoa, <i>stretching</i> 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran smash boli voli. 2. Guru memberi contoh teknik permainan bola voli dalam permainan bola basket dengan menggunakan media bola gantung. 3. Masing-masing siswa melakukan praktek <i>smash</i> menggunakan media bola gantung yang telah di berikan contoh pada guru. 4. Mengamati siswa dalam pelaksanaan 5. Guru memberikan siswa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor. 6. Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai <i>smash</i> 7. Disetiap akhir siklus dilakukan 	90 Menit

	pengambilan nilai smash.	
Penutup	<p>a. Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran tentang <i>smash</i> menggunakan media bola gantung.</p> <p>b. Guru memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>c. Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dengan pendiginan dan berdoa.</p>	15 Menit

I. Penilaian

Tabel 1. Penilaian tes psikomotorik

No	Nama Siswa	Sikap Awal			Pelaksanaan			Sikap Akhir			Jml	Nilai Akhir
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.												
2.												
3.												
Dst												
Skor Maksimal : 9												

Sumber : Sudrajat Wiradihardja dan Syarifudin (2017)

Keterangan:

Pada kolom perolehan skor yang sudah di sediakan , dengan rentang skor antara 1 sampai 3. (baik = 3 , cukup = 2 , kurang = 1).

Kode Nilai :

91-100 = Sangat Baik (SB)

81-90 = Baik (B)

75-80 = Cukup (C)

<75 = Kurang (D)

Tabel 2. Penilaian tes afektif (sikap)

No	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian		
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Jujur			
2	Gotong Royong			
3	Disiplin			
4	Tanggung Jawab			
Skor Maksimal		12		

Keterangan :

Pada kolom perolehan skor yang sudah di sediakan , dengan rentang skor antara 1 sampai 3. (baik = 3 , cukup = 2 , kurang = 1).

Tabel 3. Penilaian kognitif

No	Nomor Soal	Bobot soal
1	1-10	10
Skor maksimal		100

Keterangan :

- Jika jawaban benar mendapatkan skor 10

- Jika jawaban salah mendapatkan skor 0

Tabel 4. Penilaian akhir

pada peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Lamasi dalam smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung.

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai			Jumlah	Nilai Akhir	Ket.
		Afektif	Kognitif	Psikomotor			
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan:

Nilai tes spisikomotor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Luwu, 16 Mei 2022

Kepala Sekolah

Peneliti

SAHRUNA, S.Pd
NIP: 196512311989031132

Muh. Reski
NIM: 1785201078

Lampiran 8. Penilaian Psikomotor Siklus II

No	Nama Siswa	SKOR ASPEK YANG DINILAI				JML SKOR	NILAI
		N1	N2	N3	N4		
		Tahap Awal	Tahap Lompatan	Tahap Pukulan	Tahap Mendarat		
1	MF	4	3	3	4	14	87
2	MR	4	4	3	2	13	81
3	AG	4	3	3	3	13	81
4	FH	3	4	4	3	14	87
5	PM	2	3	4	4	13	81
6	SR	3	3	3	4	13	81
7	AS	4	4	4	3	15	93
8	NA	4	4	2	4	14	87
9	A	4	4	3	4	15	93
10	LN	3	4	3	3	14	87
11	UC	4	4	1	4	13	81
12	MA	4	3	4	4	15	93
13	PAT	2	4	2	3	11	68
14	FHH	3	4	4	4	16	100
15	RR	4	4	3	3	14	87
16	BI	4	4	4	4	16	100
17	VD	1	4	4	4	15	93
18	NAH	4	4	4	3	15	93
19	ZP	3	3	4	3	13	81
20	AD	3	4	4	4	15	87
21	AN	4	4	3	4	15	87
22	MA	4	4	4	4	16	100
23	AK	4	4	4	3	15	87
24	SM	2	4	4	4	15	87
25	AT	4	4	4	4	16	100
26	KI	3	2	4	2	11	68
27	NZ	4	4	2	4	14	87
28	KZ	3	4	4	4	15	93
29	NA	2	4	4	4	14	87
30	NA	4	4	4	4	16	100
31	AD	3	4	4	3	14	87
32	AR	4	4	4	4	16	100
33	SP	4	3	4	4	15	93

Lampiran 9. Penilaian Afektif Siklus II

No	Nama	Aspek yang di nilai												Jml	Nilai
		Jujur			Kerjasama			Disiplin			Tanggung jawab				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	MF			√			√		√				√	11	92
2	MR		√				√		√				√	10	83
3	AG		√				√			√			√	11	92
4	FH			√		√			√			√		9	75
5	PM			√			√		√				√	11	92
6	SR		√				√			√			√	11	92
7	AS			√			√		√				√	11	92
8	NA			√		√				√		√		10	83
9	A		√				√			√			√	11	92
10	LN			√		√				√		√		10	83
11	UC		√				√		√				√	10	83
12	MA		√				√			√			√	11	92
13	PAT			√		√			√			√		9	75
14	FHH			√		√				√		√		10	83
15	RR		√				√			√			√	11	92
16	BI			√			√		√				√	11	92
17	VD		√				√			√			√	11	92
18	NAH			√			√		√				√	11	92
19	ZP		√				√			√			√	11	92
20	AD			√			√		√				√	11	92
21	AN			√		√				√		√		10	83

22	MA		√			√		√			√	11	92
23	AK		√			√		√			√	11	92
24	SM		√			√		√			√	11	92
25	AT		√			√		√			√	11	92
26	KI		√		√			√		√		9	75
27	NZ		√			√		√			√	11	92
28	KZ		√		√			√		√		10	83
29	NA		√			√		√			√	10	83
30	NA		√			√		√			√	11	92
31	AD		√			√		√			√	11	92
32	AR		√			√		√			√	11	92
33	SP		√		√			√		√		10	83

Lampiran 10. Penilaian Kognitif Siklus II

No	Nama	Soal										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MF	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	9	90
2	MR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	90
3	AG	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9	90
4	FH	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70
5	PM	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	9	90
6	SR	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	90
7	AS	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9	90
8	NA	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	90
9	A	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	80
10	LN	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	9	90
11	UC	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	9	90
12	MA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9	90
13	PAT	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70
14	FHH	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	90
15	RR	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9	90
16	BI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80
17	VD	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9	90
18	NAH	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	8	80
19	ZP	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9	90
20	AD	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80
21	AN	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	90
22	MA	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	9	90

23	AK	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	9	90
24	SM	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9	90
25	AT	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	8	80
26	KI	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	7	70
27	NZ	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	9	90
28	KZ	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80
29	NA	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	9	90
30	NA	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	9	90
31	AD	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	9	90
32	AR	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
33	SP	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	9	90

Lampiran 11. Rekapitulasi Siklus II

No	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1	MF	87	92	90	269	89	T
2	MR	81	83	90	254	84	T
3	AG	81	92	90	263	87	T
4	FH	87	75	70	232	77	T
5	PM	81	92	90	263	87	T
6	SR	81	92	90	263	87	T
7	AS	93	92	90	275	91	T
8	NA	87	83	90	260	86	T
9	A	93	92	80	275	91	T
10	LN	87	83	90	260	86	T
11	UC	81	83	90	254	84	T
12	MA	93	92	90	275	91	T
13	PAT	68	75	70	213	71	TT
14	FHH	100	83	90	283	94	T
15	RR	87	92	90	269	89	T
16	BI	100	92	80	272	90	T
17	VD	93	92	90	275	91	T
18	NAH	93	92	80	272	90	T
19	ZP	81	92	90	263	87	T
20	AD	87	92	80	259	86	T
21	AN	87	83	90	260	86	T
22	MA	100	92	90	282	94	T

23	AK	87	92	90	269	89	T
24	SM	87	92	90	269	89	T
25	AT	100	92	80	272	90	T
26	KI	68	75	70	213	71	TT
27	NZ	87	92	90	269	89	T
28	KZ	93	83	80	256	85	T
29	NA	87	83	90	260	86	T
30	NA	100	92	90	282	94	T
31	AD	87	92	90	269	89	T
32	AR	100	92	90	282	94	T
33	SP	93	83	90	266	88	T

Keterangan : 31 Siswa Tuntas dan 2 Siswa tidak tuntas

Lampiran 8 Dokumentasi Siklus I



Gambar 1. Siswa Melakukan Pemanasan



Gambar 2 Peneliti Memberikan Arahan Pada Siswa



Gambar 3 Siswa Latihan Memukul Bola Gantung



Gambar 4 Siswa Latihan Memukul Bola Gantung

Lampiran 9 Dokumentasi Siklus II**Gambar 5** Peneliti dan Siswa Malukan Pemanasan**Gambar 6** Tes Penilaian Smash Bola Voli

