

BIODATA PENULIS



A. Identitas penulis

1. Nama : Lores Nifu Eki
2. Tempat Tanggal Lahir : Siumate, 8 Mei 2004
- Alamat : Jln. Tirosa, RT. 20/RW.10, Kelurahan Nunbaun
Dhela, Kecamatan Alak.
4. Nomor Heandpone : 082260660959
5. Alamat Email : lorenseky080504@gmail.com
6. Nama Ayah : Abimelek Nifu Eki
7. Nama Ibu : Maria Taneo

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Pertiwi Sinar Kasih Siumate (2010-2011)
2. SD Impres Siumate (2011-2016)
3. SMP Negeri 4 Fatuleu Barat (2017-2019)
4. SMA Negeri 1 Fatuleu B arat (2020-2022)

LAMPIRAN



UNIVERSITAS KRISTEN ARTHA WACANA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JLN. ADISOECIPTO- OESAPA P.O.BOX.147 KUPANG NTT- 85000

TELP. (0380) 881669 FAX. (0380) 881584

SURAT KETERANGAN MOHON IJIN PENELITIAN

NOMOR : 476 / KP-UKAW/M.7/VII.2026

Kepada
Yth, Gubernur Nusa Tenggara Timur
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & Perizinan Terpadu Satu Pintu Prov. NTT
Di -
Kupang.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	: Dra. Anggreini D. N. Rupidara, M.Si, Ph.D
2. NUPTK	: 7157746647230103
3. Pangkat /Go./Ruang/Gaji	: Penata Tk.I / III D
4. Jabatan	: Dekan FKIP UKAW Kupang
5. Lembaga/Instansi/Universitas	: Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.

Menerangkan bahwa :

1. Nama	: Lores Nifu Eki
2. NIM	: 22320161
3. Semester	: VIII (Delapan)
4. Pada Fakultas / Progd	: KIP / PJKR
5. Pada Tahun Akademik	: 2025/2026

Adalah benar Mahasiswa/i. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Artha Wacana Kupang, maka bersama ini kami kirimkan surat keterangan Mohon Ijin Penelitian kepada Bapak/Ibu dalam rangka meningkatkan Output Universitas Kristen Artha Wacana Kupang khususnya FKIP, maka setiap mahasiswa/i. yang akan menyelesaikan Studinya wajib untuk menyusun Karya Ilmiah (SKRIPSI), guna memperoleh gelar sarjana (S1).

Sehubungan dengan perihal di atas maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Ijin Penelitian bagi mahasiswa/i dimaksud.

Judul Penelitian: **MENINGKATKAN KETRAMPILAN SERVIS BAWAH BOLA VOLI MELALUI METODE GAME-BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 FATULEU BARAT.**

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat, Kab. Kupang

Demikian surat ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kupang, 2 Juli 2026

Dekan

Dra. Anggreini D. N. Rupidara, M.Si, Ph.D
NUPTK : 7157746647230103

Tembusan :

1. Rektor UKAW
2. Kepala SMP Negeri 4 Fatuleu Barat, Kab. Kupang
3. Ka. PJKR
4. Mahasiswa/i. yang Bersangkutan.
5. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Basuki Rahmat Nomor 1 Kelurahan Naikolan
(Gedung B Lantai I dan II Kompleks Kantor Gubernur Lama)
Laman : www.dpmpptsp.provntt.go.id ; Pos-el : pmptsp.nttprov@gmail.com
KUPANG 85117

SURAT IZIN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2-000.9.2/2875/DPMPPTSP/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sylvia R. Peku Djawang, SP., MM.

Jabatan : Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Nusa Tenggara Timur

Dengan ini memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama : Lores Nifu Eki

NIM : 22320161

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Instansi/Lembaga : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Artha Wacana Kupang

Untuk melaksanakan penelitian, dengan rincian sebagai berikut :

Judul Penelitian : "MENINGKATKAN KETRAMPILAN SERVIS BAWAH BOLA VOLI MELALUI METODE *GAME BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 FATULEU BARAT"

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat Kabupaten Kupang

Waktu Pelaksanaan

a. Mulai : 20 Juli 2026

b. Berakhir : 30 Juli 2026

Dengan ketentuan yang harus ditaati, sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan kegiatan penelitian, terlebih dahulu melaporkan kedatangannya kepada Bupati/Walikota Cq. Kepala Kesbangpol/DPMPPTSP setempat yang akan dijadikan obyek penelitian;
2. Mematuhi ketentuan peraturan yang berlaku di daerah/wilayah/lokus penelitian;
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang materinya bertentangan dengan topik/judul penelitian sebagaimana dimaksud diatas;
4. Peneliti wajib melaporkan hasil penelitian kepada Gubernur Nusa Tenggara Timur Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi NTT;
5. Surat Izin Penelitian dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian Izin Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 09 Juli 2026

a.n. Gubernur Nusa Tenggara Timur
Kepala Dinas Penanaman Modal
dan PTSP Provinsi NTT,



Sylvia R. Peku Djawang, S.P., M.M.
Pembina Utama Madya
NIP 196805121995032003

Tembusan :

1. Gubernur Nusa Tenggara Timur di Kupang;
2. Wakil Gubernur Nusa Tenggara Timur di Kupang;
3. Sekretaris Daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur di Kupang;
4. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi NTT di Kupang;
5. Pimpinan Instansi/Lembaga yang bersangkutan.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



PEMERINTAH KABUPATEN KUPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jln. Timor Raya Km. 36 Oelamasi
E-Mail kabkupangdpnptsp@gmail.com

Oelamasi, 13 Juli 2026

Nomor : 074/539/DPM-PTSP/VII/2026

Perihal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. **Camat Fatuleu Barat**
Kabupaten Kupang
di-
Tempat

Menunjuk Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPM-PTSP) Provinsi Nusa Tenggara Timur Nomor : 500.16.7.2-000.9.2/2875/DPMPPTSP/2026, Tanggal 09 Juli 2026 Perihal Izin Penelitian dan Setelah mempelajari rencana kegiatan / Proposal yang diajukan, maka dapat diberikan Izin Penelitian kepada:

Nama : Lores Nifu Eki
Nim : 22320161
Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Instansi/Lembaga : Universitas Kristen Artha Wacana Kupang

Untuk melakukan penelitian dengan Judul :

**“MENINGKATKAN KETRAMPILAN SERVIS BAWAH BOLA VOLI MELALUI
METODE GAME-BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 4 FATULEU BARAT”**

Lokasi : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat Kabupaten Kupang

Lama Penelitian : 20 Juli 2026 s/d 30 Juli 2026

Peneliti berkewajiban untuk menghormati/mentaati Peraturan dan Tata Tertib yang berlaku di daerah setempat dan wajib melapor hasil Penelitian kepada Bupati Kupang Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kupang.

Demikian Surat Izin Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya atas kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.



Tembusan :

- 1 Bupati Kupang di Oelamasi (Sebagai Laporan);
- 2 Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi NTT di Kupang;
- 3 Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kupang di Oelamasi;
- 4 Pimpinan Instansi/Lembaga yang bersangkutan.



Dokumen ini sah dan telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik BSrE, BSSN. Untuk memastikan keasliannya, silahkan klik :
<https://tte.komdigi.go.id/verifyPDF>



PEMERINTAH KABUPATEN KUPANG
KECAMATAN FATULEU BARAT
BARATE

Jalan Jurusan Naikliu
Email : kecfatbar05@gmail.com

Barate, 14 Juli 2026

Nomor : 074/006/KFB/VII/2026
Lampiran : ---
Sifat : Penting
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Desa Naite
Di -
Tempat

Menindaklanjuti surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DDPM-PTSP) Kabupaten Kupang Nomor 074/539/DPM-PTSP/VII/2026 tanggal 13 Juli 2026 perihal Izin Penelitian yang diberikan kepada :

Nama : Lores Nifu Eki
NIM : 22320161
Semester : VIII
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Instansi/Lembaga : Universitas Kristen Artha Wacana Kupang

Untuk melakukan penelitian dengan judul :

**"MENINGKATKAN KETRAMPILAN SERVIS BAWAH BOLA VOLI MELALUI METODE
GAME-BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 FATULEU BARAT"**

Lokasi : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat , Kabupaten Kupang

Lama penelitian : 20 Juli s/d 30 Juli 2026

Peneliti berkewajiban untuk menghormati/mentaati Peraturan dan Tata Tertib yang berlaku di wilayah Kecamatan Fatuleu Barat Kabupaten Kupang dan wajib melaporkan hasil Penelitian kepada Camat Fatuleu Barat.

Demikian surat izin Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya atas Kerjasama yang baik disampaikan terimakasih.

Camat Fatuleu Barat,

Ayub Anzhar Manafe, S.STP
NIP. 19850113 200602 1 001

PARAF HIERARKI

Sekretaris Kecamatan	
Kasubag Umum, Kepegawaian dan Keuangan	

Lampiran 2 SURAT SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN KUPANG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPTD SMP NEGERI 4 FATULEU BARAT

Jl. Jur. Naikliu, Siumate - Desa Naitae - Kecamatan Fatuleu Barat



SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 30 / SMPN 4 FLB/ PKO/2026
Lampiran :
Perihal : Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anderias Dendo, S.Si
NIP : 19830418 200903 1008
Pangkat : Penata Tingkat 1 III/D
Jabatan : PLT Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Jur. Naikliu- Siumate Desa Naitae - Kec. Fatuleu Barat

Menerangkan

Nama : LORES NIFU EKI
NIM : 22320161
Judul Penelitian : Meningkatkan Ketrampilan Servis Bawah Bola Voli Melalui Metode
Game – Based Learning pada Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4
Fatuleu Barat

Bahwa mahasiswa tersebut diatas telah benar- benar melakukan pengambilan data penelitiannya
dari 20 Juli sampai dengan 30 Juli 2026 di UPTD SMP Negeri 4 Fatuleu Barat.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Siumate, 30 Juli 2026
Kepala Sekolah

Anderias Dendo, S.Si
NIP. 19830418 200903 1008

Lampiran 3 MODUL AJAR DEEP LEARNING

Materi Permainan Bola Voli Kelas VIII SMP IDENTITAS

MODUL

Satuan Pendidikan	: SMP
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
(PJOK) Fase	: D
Kelas/Semester	: VIII / Ganjil
Materi Pokok	: Permainan Bola Voli
Topik Pembelajaran	: Teknik Dasar <i>Servis</i> Bawah Bola Voli Alokasi
Waktu	: 2 x 40 menit
Model Pembelajaran	: Deep Learning berbasis <i>Game-Based Learning</i>
Penyusun	: Lores Nifu Eki
Tahun Penyusunan	: 2026

KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah memiliki pengalaman dasar dalam melakukan aktivitas permainan bola voli, seperti *servis* bawah, dan *servis* atas. Peserta didik juga telah memahami pentingnya kerja sama tim dan aturan dasar keselamatan dalam aktivitas olahraga.

KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

1. Peserta didik memiliki minat tinggi terhadap aktivitas permainan.
2. Peserta didik menyukai pembelajaran yang melibatkan gerak aktif dan kompetisi sederhana.
3. Peserta didik memiliki kemampuan motorik yang beragam.
4. Peserta didik membutuhkan pembelajaran kontekstual dan praktik langsung.
5. Peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui demonstrasi dan permainan.

DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong

Peserta didik mampu bekerja sama dalam tim saat melakukan latihan dan permainan bola voli.

2. Bernalar Kritis

Peserta didik mampu menganalisis kesalahan gerak dan menemukan solusi untuk memperbaiki teknik.

3. Kreatif

Peserta didik mampu mengembangkan strategi permainan sederhana dalam kelompok.

4. Mandiri

Peserta didik mampu berlatih secara disiplin dan bertanggung jawab terhadap tugas pembelajaran.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan dan olahraga bola besar dengan menunjukkan nilai sportivitas, kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan teknik dasar *servis* bawah bola voli dengan benar.
2. Mempraktikkan *servis* bawah dengan teknik yang tepat.
3. Mempraktikkan *servis* bawah menuju area target secara benar.
4. Menunjukkan kerja sama dan komunikasi yang baik dalam permainan.
5. Menunjukkan sikap disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab selama pembelajaran.

PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui pembelajaran bola voli, peserta didik memahami bahwa keberhasilan permainan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga kerja sama, komunikasi, disiplin, dan strategi tim.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa *servis* bawah menjadi teknik penting dalam permainan bola voli?
2. Bagaimana cara melakukan *servis* bawah agar bola tepat sasaran?
3. Mengapa kerja sama tim sangat penting dalam permainan bola voli?
4. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan saat melakukan *servis* bawah?

MATERI PEMBELAJARAN

A. Pengertian Bola Voli

Bola voli adalah permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari enam pemain dengan tujuan menjatuhkan bola di area lawan dan mempertahankan bola agar tidak jatuh di area sendiri.

B. Teknik Dasar Bola Voli

***Servis* Bawah**

Servis bawah merupakan pukulan awal untuk memulai permainan dengan memukul bola dari bawah.

Tahapan *Servis* Bawah

- Berdiri dengan salah satu kaki di depan.
- Bola dipegang menggunakan tangan kiri.
- Tangan kanan diayunkan dari belakang.
- Bola dipukul menggunakan telapak tangan.
- Arah pandangan menuju target.

C. Aturan Dasar Bola Voli

1. Setiap tim terdiri dari 6 pemain.
2. Bola dimainkan maksimal 3 sentuhan.
3. Permainan dimulai dengan *servis*.
4. Tim memperoleh poin ketika bola jatuh di area lawan.

PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan

- Saintifik
- Student Centered Learning

Model Pembelajaran

- Deep Learning

- *Game-Based Learnin*

Metode Pembelajaran

- Demonstrasi
- Diskusi
- Drill
- Tanya jawab
- Bermain
- Refleksi

SARANA DAN PRASARANA

Sarana

1. Bola voli
2. Peluit
3. Cone atau penanda target
4. Rompi tim
5. Lembar observasi
6. Stopwatch

Prasarana

1. Lapangan bola voli
2. Net bola voli
3. Area pemanasan

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

Aktivitas Guru

1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa.
2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru melakukan apersepsi tentang pengalaman bermain bola voli.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru menjelaskan manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
6. Guru menyampaikan aturan keselamatan selama pembelajaran.

Aktivitas Peserta Didik

1. Peserta didik menjawab salam dan berdoa.

2. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran.
3. Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi.
4. Peserta didik mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran.

B. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Tahap 1 – Stimulation (Pemberian Rangsangan)

Aktivitas Guru

1. Guru menunjukkan video atau demonstrasi *servis* bawah.
2. Guru meminta peserta didik mengamati teknik yang benar.

Aktivitas Peserta Didik

1. Peserta didik mengamati demonstrasi.
2. Peserta didik mengidentifikasi teknik yang digunakan.

Tahap 2 – Problem Statement (Identifikasi Masalah)

Aktivitas Guru

1. Guru mengajukan pertanyaan tentang kesalahan umum dalam *servis* bawah.
2. Guru memancing peserta didik menemukan solusi.

Aktivitas Peserta Didik

1. Peserta didik berdiskusi tentang kesalahan gerak.
2. Peserta didik menyampaikan pendapat.

Tahap 3 – Data Collection (Pengumpulan Data)

Aktivitas Guru

1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok.
2. Guru memandu latihan *servis* bawah ke area target.

Aktivitas Peserta Didik

1. Peserta didik melakukan servis bawah menuju target.
2. Peserta didik mengamati teknik teman.

Tahap 4 – Data Processing (Pengolahan Data)

Aktivitas Guru

1. Guru meminta peserta didik mengevaluasi hasil latihan.
2. Guru memberikan umpan balik teknik gerakan.

Aktivitas Peserta Didik

1. Peserta didik memperbaiki kesalahan teknik.
2. Peserta didik mencatat hasil latihan.

Tahap 5 – Generalization (Menarik Kesimpulan)

Aktivitas Guru

1. Guru memandu refleksi pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan materi.

Aktivitas Peserta Didik

1. Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar.
2. Peserta didik menyimpulkan materi.

GAME-BASED LEARNING

1. Game Target Area Tujuan

Melatih ketepatan *servis* bawah.

Langkah-langkah

1. Guru membagi area lapangan menjadi beberapa zona target.
2. Peserta didik melakukan *servis* bawah menuju zona.
3. Setiap zona memiliki skor berbeda.
4. Peserta didik dengan skor tertinggi menjadi pemenang.

Manfaat

- Melatih akurasi *servis*.
- Melatih konsentrasi.
- Menumbuhkan motivasi belajar.

Game *Servis* Berantai Tujuan

Melatih kerja sama dan kontrol *servis*.

Langkah-langkah

5. Peserta didik membentuk lingkaran.
6. Bola di*servis* secara berantai.
7. Kelompok yang mampu mempertahankan bola paling lama menjadi pemenang.

Manfaat

- Meningkatkan koordinasi gerak.
- Meningkatkan komunikasi tim.

- Melatih konsentrasi.

2. Game Lomba *Servis*

Tujuan

Game lomba *servis* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *servis* bawah dengan baik dan benar, khususnya dalam hal kekuatan dan ketepatan. Selain itu, permainan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan semangat kompetitif siswa.

Langkah-langkah

- a) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- b) Siswa berbaris di belakang garis servis sesuai kelompok masing-masing.
- c) Guru menjelaskan aturan permainan dan kriteria penilaian.
- d) Siswa melakukan servis secara bergiliran ke lapangan lawan.
- e) Setiap servis yang berhasil melewati net dan masuk ke lapangan lawan akan mendapatkan poin.
- f) Guru mencatat jumlah poin yang diperoleh masing-masing kelompok. Kelompok dengan jumlah poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

Manfaat

- Meningkatkan kemampuan bermain.
- Menanamkan sportivitas.
- Meningkatkan kerja sama tim.

ASESMEN PEMBELAJARAN

A. ASESMEN DIAGNOSTIK

Tujuan

Mengetahui kemampuan awal peserta didik.

Bentuk

Pertanyaan lisan dan observasi gerak.

Contoh Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud *servis* bawah?
2. Bagaimana cara melakukan *servis* bawah?

3. Apa fungsi kerja sama dalam permainan bola voli?

ASESMEN FORMATIF

Observasi keterampilan dan sikap.

No	Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Sikap Awal	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
2	Gerakan <i>Servis</i>	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
3	Ketepatan Arah Bola	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
4	Gerakan <i>Servis</i>	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
5	Kerja Sama Tim	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

ASESMEN SUMATIF

Pengetahuan

Tes tertulis tentang:

3. Pengertian bola voli.
4. Teknik *servis* bawah.
5. Aturan dasar permainan.

Keterampilan

Praktik:

1. Servis bawah.
2. Permainan sederhana.

Sikap

1. Sportivitas.
2. Disiplin.
3. Tanggung jawab.
4. Kerja sama.

PENGAYAAN

Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas:

1. Melakukan variasi *servis* bawah.
2. Menjadi tutor sebaya.
3. Membuat strategi permainan sederhana.

REMEDIAL

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan:

1. Latihan *servis* bawah secara bertahap.
2. Bimbingan individu.
3. Pengulangan demonstrasi teknik.
4. Latihan tambahan *servis* bawah.

REFLEKSI GURU

1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
2. Apakah peserta didik aktif selama pembelajaran?
3. Kendala apa yang muncul saat pembelajaran?
4. Bagaimana solusi untuk pembelajaran berikutnya?

REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Apa yang saya pelajari hari ini?
2. Teknik apa yang sudah saya kuasai?
3. Kesulitan apa yang saya alami?
4. Bagaimana cara saya memperbaiki kemampuan bermain bola voli

Mengetahui
Plt. Kepala Sekolah
SMP N 4 Patuleu Barat

Anderia Dendo, S. Si
NIP. 19830418 200903 1 008

Guru PJOK

Mesias Taetmiana, S.Pd.,Gr
NIP. 19860507202421 1 007

**Lampiran 4 HASIL PENILAIAN KETERAMPILAN REKAPITULASI
HASIL KETERAMPILAN SIKLUS I DAN SIKLUS II
(Siklus I)**

Tabel Game Zona Target Siklus I

No	Nama siswa	Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3	Total Poin
1	AOA	0	1	2	3
2	ASN	1	2	2	5
3	CP	0	1	1	2
4	DYL	0	0	2	2
5	DJM	0	2	1	3
6	FOP	2	2	1	5
7	JAF	1	1	2	4
8	JAA	1	1	0	2
9	JL	0	0	1	1
10	JN	1	1	0	2
11	MYL	0	0	0	0
12	MT	0	0	0	0
13	NAN	0	1	0	1
14	RT	0	1	0	1

No	Nama siswa	Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3	Total Poin
15	RM	0	0	1	1
16	SIN	0	0	1	1
17	YRP	2	2	1	5
18	YYN	1	1	0	2
19	YT	0	0	0	0
20	YN	0	0	2	2
21	JT	0	0	1	1
Jumlah Poin				43	
Nilai Rata-Rata Poin				2,05	
Presentase				22,75%	
Kategori				Kurang	

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

**Tabel Lomba servis siklus I
Kelompok I**

No	Nama Siswa	Kesempatan Servis(3x)	<i>Servis</i> Berhasil	<i>Servis</i> Gagal	Total Poin
1	AOA	3x	2	1	2
2	ASN	3x	2	1	2
3	CP	3x	1	2	1
4	DYL	3x	2	1	2
5	DJM	3x	1	2	1
6	FOP	3x	2	1	2
7	JAF	3x	2	1	2

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Tabel kelompok 2

No	Nama Siswa	Kesempatan Servis(3x)	<i>Servis</i> Berhasil	<i>Servis</i> Gagal	Total Poin
1	JAA	3x	1	2	1
2	JL	3x	1	2	1
3	JN	3x	0	3	0

No	Nama Siswa	Kesempatan <i>Servis</i>(3x)	<i>Servis</i> Berhasil	<i>Servis</i> Gagal	Total Poin
4	MYL	3x	1	2	1
5	MT	3x	0	3	0
6	NAN	3x	2	1	2
7	RT	3x	2	1	2

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Tabel Kelompok 3

No	Nama Siswa	Kesempatan <i>Servis</i>(3x)	<i>Servis</i> Berhasil	<i>Servis</i> Gagal	Total Poin
1	RM	3x	1	2	1
2	SIN	3x	1	2	1
3	YRP	3x	2	1	2
4	YYN	3x	1	2	1
5	YT	3x	2	1	2
6	YN	3x	1	2	1
7	JT	3x	1	2	1

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Tabel *Servis* berantai siklus I

No	Kelompok	Jumlah Anggota	Total Percobaan Sampai Semua Berhasil	Peringkat	Keterangan
1	Kelompok I	7	15 x	1	Pemenang
2	Kelompok II	7	21 x	2	Selesai
3	Kelompok III	7	18 x	2	Selesi

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Tabel Rublik Penilaian Ketrampilan *Servis* Bawah Siklus I

No	Nama Siswa	Sikap awal	Pelaksanaan	Perkenaan Bola	Ketepatan	Kekuatan	Skor	Nilai
1	AOA	2	2	2	2	2	10	50
2	ASN	3	3	3	3	3	15	75
3	CP	2	2	2	2	2	10	50
4	DYL	2	2	2	2	2	10	50
5	DJM	2	2	2	2	2	10	50
6	FOP	3	3	3	3	3	15	75
7	JAF	3	3	3	3	2	14	70
8	JAA	2	2	2	2	2	10	50
9	JL	2	2	2	1	2	9	45

No	Nama Siswa	Sikap awal	laksan aan	Perkena an Bola	Kete patan	Keku atan	Skor	Nilai
10	JN	2	2	2	2	2	10	50
11	MYL	2	1	1	1	1	6	30
12	MT	2	1	1	1	1	6	30
13	NAN	2	2	2	1	2	9	45
14	RT	2	2	2	1	2	9	45
15	RM	2	2	2	1	2	9	45
16	SIN	2	2	2	1	2	9	45
17	YRP	3	3	3	3	3	15	75
18	YYN	2	2	2	2	2	10	50
19	YT	2	2	2	1	1	8	40
20	YN	2	2	2	2	2	10	50
21	JT	2	2	2	1	1	8	40
Jumlah							212	
Nilai Rata-Rata							50,48	
Keterangan							Belum tuntas	

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

(Siklus II)

Tabel Game zona target siklus II

No	Nama siswa	Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3	Total Poin
1	AOA	2	2	3	7
2	ASN	3	3	2	8
3	CP	3	3	3	9
4	DYL	2	2	2	6
5	DJM	2	3	3	8
6	FOP	3	3	3	9
7	JAF	2	3	3	8
8	JAA	3	3	3	9
9	JL	3	3	3	9
10	JN	2	3	3	7
11	MYL	3	3	3	9
12	MT	2	3	3	8
13	NAN	2	1	2	5
14	RT	2	2	2	6
15	RM	3	3	3	9
16	SIN	2	3	1	6

No	Nama siswa	Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3	Total Poin
17	YRP	3	3	3	9
18	YYN	3	2	3	8
19	YT	2	3	3	8
20	YN	3	2	3	8
21	JT	3	3	3	9
Jumlah Poin			168		
Nilai Rata-Rata			8,00		
Presentase			88,99%		
Kategori			Sangat Baik		

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Tabel Lomba *Servis* Siklus II

Tabel Kelompok I

No	Nama Siswa	Kesempatan <i>Servis</i>(3x)	<i>Servis</i> Berhasil	<i>Servis</i> Gagal
1	AOA	3x	3	0
2	ASN	3x	3	0
3	CP	3x	2	1
4	DYL	3x	3	0
5	DJM	3x	2	1
6	FOP	3x	3	0
7	JAF	3x	3	0

Tabel Kelompok II

No	Nama Siswa	Kesempatan <i>Servis</i>(3x)	<i>Servis</i> Berhasil	<i>Servis</i> Gagal	Total Poin
1	JAA	3x	2	1	2
2	JL	3x	2	1	2
3	JN	3x	2	1	2
4	MYL	3x	2	1	2
5	MT	3x	2	1	2
6	NAN	3x	3	0	3
7	RT	3x	3	0	3

Tabel Kelompok III

No	Nama Siswa	Kesempatan <i>Servis</i>(3x)	<i>Servis</i> Berhasil	<i>Servis</i> Gagal	Total Poin
1	RM	3x	2	1	2
2	SIN	3x	2	1	2
3	YRP	3x	3	0	3
4	YYN	3x	2	1	2
5	YT	3x	3	0	3
6	YN	3x	2	1	2
7	JT	3x	2	1	2

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Tabel Permainan *Servis* Berantai Siklus II

NO	Kelompok	Jumlah Anggota	Total Percobaan Sampai Semua Berhasil	Peringkat	Keterangan
1	Kelompok I	7	9x	1	Pemenang
2	Kelompok II	7	12x	2	Selesai
3	Kelompok III	7	14x	3	Selesai

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Tabel Rubrik Penilaian Keterampilan *Servis* Bawah Siklus II

No	Nama siswa	Sikap awal	pelaksa naa	Perkena an bola	Ketepat an	kekuat an	Skor
1	AOA	3	3	3	3	4	16
2	ASN	4	4	4	4	4	20
3	CP	3	3	3	3	3	15
4	DYL	4	3	3	3	3	16
5	DJM	4	3	3	3	3	16
6	FOP	4	4	4	4	4	20
7	JAF	4	4	4	4	3	19
8	JAA	4	4	3	3	4	18
9	JL	4	3	3	3	3	16
10	JN	4	4	3	3	3	17
11	MYL	4	3	4	3	4	18
12	MT	4	3	3	3	3	16
13	NAN	4	3	3	3	3	16
14	RT	3	3	3	3	3	15
15	RM	4	3	3	3	3	16
16	SIN	4	3	3	3	3	16

No	Nama siswa	Sikap awal	pelaksa naa	Perkena an bola	Ketepat an	kekuat an	Skor
17	YRP	4	4	4	4	4	20
18	YYN	4	3	3	3	3	16
19	YT	4	3	3	3	3	16
20	YN	4	4	3	3	3	17
21	JT	3	3	3	3	3	15
Jumlah Skor				354			
Nilai Rata-Rata				16,86			
Presentase				84,29%			
Kategori				Sangat Baik			

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Lampiran 5 HASIL OBSERVASI GURU DAN SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II

(Siklus I)

Lembar Observasi Guru siklus I

Sekolah : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat
 Mata Pelajaran : PJOK
 Materi : *Servis* Bawah Bola Voli
 Metode : *Game-Based Learning*
 Kelas : VIII
 Siklus : I
 Hari/Tanggal : 21 Juli 2026
 Observe : Mesias Taemnanu S.Pd., Gr
 Petunjuk : Berikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai aktivitas siswa selama pembelajaran.
 Kriteria Skor : 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1	Pendahuluan	Membuka pelajaran, apersepsi, menyampaikan tujuan			✓	
2	Penguasaan materi	Menjelaskan Teknik <i>Servis</i> bawah dengan benar		✓		
3	Metode pembelajaran	Mengatur <i>Game-Based Learning</i>		✓		
4	Pengelolaan kelas	Mengatur siswa dan suasana kelas			✓	

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
5	Keterlibatan siswa	Mendorong siswa aktif		✓		
6	Instruksi	Memberikan instruksi jelas		✓		
7	Umpan balik	Memberikan koreksi dan motivasi		✓		
8	Media/permainan	Menggunakan game secara efektif			✓	
9	Evaluasi	Melakukan penilaian		✓		
10	Penutup	Menyimpulkan dan menutup pembelajaran		✓		
Jumlah Skor			23			
Nilai Rata-Rata			2,30			
Persentase			57,5%			
Keterangan			Cukup			

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Siumate, 21, 2026

Mengetahui Guru PJOK



Mesias Taemnanu, S.Pd., Gr
NIP. 19860507202421 1 007

(Siklus II)

Lembar Observasi Guru siklus II

Sekolah : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat Mata Pelajaran : PJOK
Materi : *Servis* Bawah Bola Voli
Metode : *Game-Based Learning*
Kelas : VIII
Siklus : II
Hari/Tanggal : 25 Juli 2026
Observe : Mesias Taemnanu S.Pd., Gr
Petunjuk : Berikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai aktivitas siswa selama pembelajaran.
Kriteria Skor : 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

No	pek yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1	Pendahuluan	Membuka pelajaran, apersepsi, menyampaikan tujuan			✓	
2	Penguasaan materi	Menjelaskan Teknik <i>Servis</i> bawah dengan benar				✓
3	Metode pembelajaran	Mengatur <i>Game-Based Learning</i>				✓
4	Pengelolaan kelas	Mengatur siswa dan suasana kelas			✓	
5	Keterlibatan	Mendorong siswa aktif			✓	

No	pek yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
	siswa					
6	Instruksi	Memberikan instruksi jelas				✓
7	Umpan balik	Memberikan koreksi dan motivasi			✓	
8	Media/permainan	Menggunakan game secara efektif				✓
9	Evaluasi	Melakukan penilaian			✓	
10	Penutup	Menyimpulkan dan menutup pembelajaran				✓
Jumlah Skor			39			
Nilai Rata-Rata			3,9			
Persentase			97,5%			
Keterangan			Sangat baik			

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

(Siklus I)

Lembar Observasi Siswa siklus I

Sekolah : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat
Mata Pelajaran : PJOK
Materi : *Servis* Bawah Bola Voli
Metode : *Game-Based Learning*
Kelas : VIII
Siklus ; I
Hari/Tanggal : 21 Juli 2026
Observe : Peneliti
Petunjuk : Berikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai aktivitas siswa selama pembelajaran.
Kriteria Skor : 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

No	Aspek Yang Diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan mengikuti doa dengan tertib			✓	
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang teknik <i>servis</i> bawah.			✓	
3	Siswa mengikuti kegiatan pemanasan dengan baik.			✓	
4	Siswa aktif mengikuti Game Zona Target.			✓	
5	Siswa aktif mengikuti Lomba <i>Servis</i> .			✓	
6	siswa aktif mengikuti <i>Servis</i> Berantai			✓	
7	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok		✓		
8	Siswa berani melakukan <i>servis</i> bawah di		✓		

No	Aspek Yang Diamati	1	2	3	4
	depan teman-temannya.				
9	Siswa mengikuti arahan dan umpan balik dari guru.		✓		
10	Siswa mengikuti refleksi, pendinginan, doa, dan salam penutup			✓	
Jumlah Skor		27			
Nilai Rata-Rata		2,70			
Persentase		67,5%			
Keterangan		Cukup			

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Siumate, 25 Juli 2026

Mengetahui Guru PJOK



Mesias Taemnanu, S.Pd., Gr
NIP. 19860507202421 1 007

(Siklus II)

Lembar Observasi Siswa siklus II

Sekolah : SMP Negeri 4 Fatuleu Barat
Mata Pelajaran : PJOK
Materi : *Servis* Bawah Bola Voli
Metode : *Game-Based Learning*
Kelas : VIII
Siklus : II
Hari/Tanggal : 25 Juli 2026
Observe : Peneliti
Petunjuk : Berikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai aktivitas siswa selama pembelajaran.
Kriteria Skor : 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

No	Aspek Yang Diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan mengikuti doa dengan tertib				✓
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang teknik <i>servis</i> bawah.				✓
3	Siswa mengikuti kegiatan pemanasan dengan baik.				✓
4	Siswa aktif mengikuti Game Zona Target.				✓
5	Siswa aktif mengikuti Lomba <i>Servis</i> .				✓

No	Aspek Yang Diamati	1	2	3	4
6	siswa aktif mengikuti <i>Servis</i> Berantai				✓
7	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok			✓	
8	Siswa berani melakukan <i>servis</i> bawah di depan teman-temannya.			✓	
9	Siswa mengikuti arahan dan umpan balik dari guru.			✓	
10	Siswa mengikuti refleksi, pendinginan, doa, dan salam penutup				✓
Jumlah Skor		38			
Nilai Rata-Rata		3,80			
Persentase		95%			
Keterangan		Sangat Baik			

(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)

Lampiran 6 DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I DAN SIKLUS II

Silkus I





Siklus II





(Sumber data: Hasil Olahan Peneliti, Tahun 2026)