



PENINGKATAN BELAJAR GERAK DASAR MELALUI PERMAINAN POS BERANGKAI PADA SISWA KELAS III SD N SURJO 02 TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Rusyoko ✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013
Disetujui Juni 2014
Dipublikasikan Juni
2014

Keywords:

*Learning Outcomes, Passing
Down Volleyball Net and
Ball Games*

Abstrak

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 17 siswa dan perempuan 15 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I merupakan pengamatan langsung pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dengan tes psikomotor passing bawah secara kelompok. Sedangkan siklus II merupakan tindakan pada tes psikomotor secara individu. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknis tes, yaitu berupa tes ketrampilan, tes sikap dan tes kognitif siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai hasil ulangan harian pada kondisi awal masih tergolong rendah, yaitu pada aspek psikomotor 46,87%, aspek kognitif 70,5% dan pada aspek afektif 75,35% pada siklus I, setelah dilakukan tindakan berupa permainan bola jaring secara kelompok. Kemudian pada siklus II, nilai hasil ulangan harian mengalami kenaikan pada aspek psikomotor 90,62%, aspek kognitif 87,20% dan pada aspek afektif 93,50%. Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Melalui Permainan Bola Jaring dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Dermaji.

Abstract

Research subjects in this study were fourth grade students of SD Negeri 2 Dermaji who are 32 students consisting of 17 male students and female students of 15 students. The method used in this study is a classroom action research, carried out in two cycles, the first cycle and second cycle. Cycle I is a direct observation at the time of learning by using the observation sheet with psychomotor tests passing down the group. Meanwhile, a second cycle of action on psychomotor tests individually. Data collection techniques are technical tests carried out, in the form of skills tests, tests students' attitudes and cognitive tests. The research proves that the value of daily test results on the initial conditions is still relatively low at 46.87% on aspects of psychomotor, cognitive aspects of 70.5% and 75.35% on the affective aspects of the siklus I, after a game of netball action in group. Then in siklus II, the value of daily test results has increased 90.62% on aspects of psychomotor, cognitive aspects of 87.20% and 93.50% on the affective aspects. Based on the analysis and discussion, it can be concluded that the Through Ball Game Nets can improve learning outcomes On passing under the Fourth Grade Students of SD Negeri 2 Dermaji.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 3 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: yulisiti423@yahoo.com

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Namun kenyataannya tidak semua murid memiliki ketrampilan, keberanian, kesenangan dan percaya diri dalam melakukan gerak dalam cabang olahraga bola voli passing bawah, seperti yang penulis amati ketika mengajar bola voli *passing bawah* di kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir, Kabupaten Banyumas dalam pre tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 80% siswa belum mencapai KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bola voli *passing bawah* mengalami masalah yang harus dicari solusinya.

Identifikasi masalah

Mengapa secara umum nilai olah raga belum optimal? Mengapa setiap mengikuti kompetisi bola voli selalu gagal? Bagaimanakah strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi *passing bawah* pada permainan bola voli? Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran di lapangan?

Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang diajukan dalam proposal ini adalah : Seberapa besar peningkatan siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir dalam pembelajaran *passing bawah* melalui permainan bola jaring.

Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai masukan bagi guru penjasorkes dalam memperkaya pola dan memodifikasi pembelajaran penjas.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran *passing bawah* melalui permainan bola jaring pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji, Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas yang berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari siswa L = 17 orang dan siswa P = 15 orang.

Objek Penelitian

Obyek yang diteliti pada penelitian ini adalah *passing bawah* melalui permainan bola jaring bola voli.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Siklus I dilaksanakan hari Rabu Tanggal 8 Mei 2013 dan pelaksanaan siklus II hari Rabu Tanggal 29 Mei 2013

Lokasi Penelitian

Penelitian ini kami lakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas.

Teknik Pengumpulan data

Adapun yang dilakukan peneliti pada pengumpulan data ini adalah dengan menggunakan teknis tes dan non tes. Ada tiga macam teknis tes yang kita kenal, yaitu tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Pada teknik ini, peneliti menggunakan pengamatan dan tes perbuatan.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian data peneliti ini membutuhkan instrumen yaitu :

- a. Lembar pengamatan proses pembelajaran merupakan hasil deskriptif terhadap kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keberhasilan ranah afektif.
- b. Lembar tes penilaian
Instrumen ini berfungsi untuk mencatat hasil psikomotorik siswa.
- c. Aspek Afektif
Tes ini digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran melalui permainan bola voli *passing bawah*.
- d. Kognitif
Tes kognitif digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran bola voli.
- e. Aspek Psikomotorik (Keterampilan)
Setelah dilakukan penilaian terhadap aspek afektif siswa, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap hasil belajar kemampuan *passing bawah*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembahasan

Keberhasilan Belajar

Aspek Psikomotor Siswa

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data dari setiap pertemuan, maka hasil penelitian tindakan kelas tentang *passing bawah* bola voli melalui permainan bola jaring dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing bawah* bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas yang sangat berarti.

Dalam proses pembelajaran *passing bawah* bola voli melalui permainan bola jaring menggunakan alat bantu papan jaring dan bola karet mengalami peningkatan dalam aspek psikomotor siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I keterampilan *passing bawah* bola voli melalui permainan bola jaring sebanyak 15 siswa (46,87%) yang berhasil dan 17 siswa (53,13%) belum berhasil, pada siklus I hasil belajar siswa meningkat tetapi hasil belajar masih belum sesuai target ketuntasan dalam belajar yang diinginkan, sehingga diadakan siklus II. Pada siklus II ketuntasan belajar sebanyak 29 siswa (90,62%) yang berhasil dari 32 siswa dan siswa yang belum berhasil sebanyak 3 siswa (9,38%). Berarti pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Hasil peningkatan yang tidak terlalu besar disebabkan karena sebelumnya siswa belum pernah mendapat materi *passing bawah* bola voli melalui permainan bola jaring.

Aspek Kognitif Siswa

Berdasarkan hasil analisis data kognitif dari setiap siklus, maka hasil penelitian tindakan kelas tentang *passing bawah* bola voli melalui permainan bola jaring dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing bawah* bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas yang sangat berarti.

Dalam proses pembelajaran *passing bawah* bola voli melalui permainan bola jaring menggunakan alat bantu papan jaring dan bola karet juga mengalami peningkatan dalam aspek kognitif siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I pemahaman siswa dalam melaksanakan tes aspek kognitif secara

individual mendapat nilai rata-rata 70,15 (70% dari kriteria keberhasilan) dengan nilai terendah yaitu nilai 60,25 dan nilai tertinggi yaitu 85,00. Sedangkan pada siklus II pemahaman siswa dalam melaksanakan tes aspek kognitif secara individual mendapat rata-rata 87,20 (87% dari kriteria keberhasilan) dengan nilai terendah yaitu nilai 70,00 dan nilai tertinggi yaitu 85,00.

Aspek Afektif Siswa

Berdasarkan hasil analisis data afektif dari setiap siklus, maka hasil penelitian tindakan kelas tentang *passing* bawah bola voli melalui permainan bola jaring dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* bawah bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Dermaji Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas yang sangat berarti.

Dalam proses pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui permainan bola jaring menggunakan alat bantu papan jaring dan karet dapat meningkatkan sikap/perilaku siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil perilaku/aspek afektif siswa dari siklus I ke siklus II.

Pada lembar tanggapan siswa yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I, rata-rata hasil aspek afektif adalah 32,03 poin (75,35% dari kriteria keberhasilan), hal ini berarti menunjukkan berarti perilaku siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah baik, meningkat pada siklus II hasil aspek afektif siswa adalah 37,36 poin (93,50% dari kriteria keberhasilan), hal ini berarti menunjukkan berarti perilaku siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah sangat baik.

Faktor Ketuntasan Siswa

Ketuntasan pembelajaran pada siklus II dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Faktor inovatif

Adalah suatu model pembelajaran yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran dalam lingkungan sekolah maupun keluarga.

2. Faktor gembira atau menyenangkan.

Waktu mengikuti proses pembelajaran semua siswa merasa gembira, aktif dan merasa senang.

3. Faktor kerja sama.

Dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran harus ada kerja sama yang terjadi antar siswa maupun antara siswa dengan peneliti agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

4. Faktor kompetitif

Setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran model *passing* bawah bola voli melalui permainan bola jaring ini diharapkan akan muncul kemampuan atau keinginan daya saing pada skill/ketrampilan pada diri siswa sehingga akan muncul keinginan yang kuat dan sesuai dengan jati diri anak, anak ingin menjadi yang terbaik.

5. Faktor Manfaat

Setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran ini siswa merasa senang, gembira dan selalu punya keinginan untuk mengikuti pembelajaran model *passing* bawah bola voli melalui permainan bola jaring karena pembelajaran ini baru dan berbeda dengan sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan bola jaring dapat meningkatkan pembelajaran *passing* bawah bola voli khususnya meningkatkan keterampilan atau teknik. Dengan melalui permainan bola jaring keterampilan dasar *passing* bawah bola voli aspek psikomotor siswa meningkat dari persentase 46,87% pada siklus I menjadi 90,62% pada siklus II. Penelitian juga menghasilkan persentase yang tinggi pada aspek afektif siswa dari 75,35% pada siklus I menjadi 93,50% pada siklus II, aspek kognitif siswa

meningkat dari 70,15% pada siklus I menjadi 87,20%.

Implikasi Penelitian

Upaya peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli melalui permainan bola jaring perlu dikembangkan dan dilaksanakan oleh semua guru pendidikan jasmani dengan tetap memperhatikan karakter siswa, sarana dan prasarana serta materi ajar. Hasil penelitian akan memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam menerapkan berbagai macam pendekatan dalam pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan semangat anak dalam mengikuti pelajaran.

Kelemahan Penelitian

Kelemahan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Hasil penelitian ini belum tentu dapat diterapkan pada sekolah lain berhubung sifat subjek yang berbeda.
2. Bola karet bersifat ringan sehingga perlu diberi lakban, karena jika bola rusak lakban dapat mencegah terjadinya kerusakan, sementara pada papan jaring dibagian pinggir dapat menggunakan paku sehingga akan lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Sugandi, dkk (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Amung Ma'mun dan Toto Subroto. (2001). *Pendekatan Teknis Permainan Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Bachtiar, dkk. (2004). *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Depdiknas (2003). *Undang-undang Sisdiknas RI Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : depdiknas.

Edy Sih Mitranto dan Slamet.(2010). *Penjas Orkes kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan

Google (jam 10.00, tanggal 18 April 2013) Mohammad Faiq Dzaki , M. Friendfeed-Media.com

Google (jam10.30,tanggal,18,April,2013) <http://educationshare88.wordpress.com/2012/05/02hakikat-media-pembelajaran>.

Google (jam11.00,tanggal,18,April,2013) <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/3/21/penelitian-tindakan-kelas-part-in/>

Herry Koesyanto. (2004). *Belajar Permainan Bola Volley*. Semarang : FIK UNNES.

Nuril Ahmadi dkk. (2007). *Permainan Olahraga Bolavoli*. Solo : Era Pustaka Utama.

Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno.(2007). *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: PT Refika Aditama

Rusli Luthan. (2005). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan

Sugiarto. 2010. *Langkah Menjadi Pemain Voli Hebat*. Klaten: PT Intan sejati

Suharsimi Arikunto,Suhardjono dan Supardi.(2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; PT Bumi Aksara