

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN LIBAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KARANGANYAR 01 TAHUN AJARAN 2013/ 2014****Fathul Aziz Shofi** ✉

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Februari 2014
Disetujui Maret 2015
Dipublikasikan April
2015

Keywords:

learning ,volleyball ,game libas.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bola voli dengan pendekatan permainan libas pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak tahun ajaran 2013/2014. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan check list. Teknik analisis data yang digunakan adalah data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan sebelum menerapkan permainan libas data awal hanya 8 siswa dengan persentase sebesar 28,6%. Setelah diterapkan permainan libas dalam pembelajaran bola voli pada siklus pertama jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase sebesar 75%, sehingga ada peningkatan dari data awal sebesar 46,4%. Pada siklus kedua jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dengan persentase sebesar 89,3%, dan mengalami peningkatan dari siklus pertama sebesar 14,3%. Simpulan dari penelitian ini yaitu dengan pendekatan permainan libas dapat meningkatkan hasil belajar bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01.

Abstract

The purpose of this study is to determine the improvement of learning outcomes volleyball game approach libas on Elementary School fourth grade students Karanganyar 01 Sub Karanganyar Demak academic year 2013/2014. Data collection techniques in this study using observation, documentation, and a check list. The data analysis technique used is descriptive qualitative data. Results showed before applying the initial data libas game only 8 students with a percentage of 28.6 % . After the game libas applied in learning volleyball at the first cycle the number of students who completed as many as 21 students with a percentage of 75 % , so there is an increase from baseline of 46.4 % . In the second cycle the number of students who completed as many as 25 students with a percentage of 89.3 % , and an increase from the first cycle of 14.3 % . The conclusions of this research is to approach the game libas can improve learning outcomes volleyball in fourth grade student Karanganyar State 01.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: fathulaziz96@gmail.com

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Permainan bola voli khususnya di SD merupakan permainan yang tidak mudah karena dalam permainan bola voli dibutuhkan koordinasi gerak untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 yang berjumlah 28 siswa dengan siswa perempuan berjumlah 17 siswa dan siswa laki-laki berjumlah 11 siswa, diperoleh data dari hasil belajar penjas dengan materi permainan bola voli, diketahui masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM (70) dalam pembelajaran permainan bola voli yaitu 20 siswa (71,4%) dan yang sudah tuntas sebanyak 8 siswa (28,6%) dengan rata-rata kelas hanya 64,5.

Tabel 1.1 Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bola voli

No	Aspek	Nilai rata-rata
1	Kognitif	64,2
2	Afektif	66,9
3	Psikomotor	65,1
Rata-rata		65,4
KKM		70
Persentase ketuntasan		28,6%(8 siswa)
Persentase ketidaktuntasan		71,4%(20 siswa)

Guru sebenarnya telah melakukan usaha-usaha untuk meningkatkan hasil pembelajaran permainan bola voli, antara lain memperhatikan tingkat kemampuan, keberanian, dan motivasi melalui metode pembelajaran demonstrasi dan praktek sesuai tingkat usia siswa. Salah satunya menerapkan metode permainan yang sudah dimodifikasi dengan media alat pembelajaran yaitu media bola karet saat pembelajaran permainan bola voli. Selama proses pembelajaran guru memberikan demonstrasi tentang permainan bola voli. Selain itu guru memberikan teori dasar, serta memilih dan memberikan latihan belajar gerak.

Dengan melihat data hasil belajar dan kondisi pembelajaran tersebut, pelaksanaan

pembelajaran penjas khususnya permainan bola voli perlu sekali untuk ditingkatkan kualitasnya agar siswa mendapat media belajar gerak dan meningkatkan keterampilan gerak.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain siswa tidak tertarik dengan pembelajaran permainan bola voli sehingga siswa kurang senang saat melakukan permainan bola voli, siswa kurang tertarik dengan model pembelajarannya masih menggunakan model permainan yang baku, serta siswa masih mengalami kesulitan dalam penguasaan teknik-teknik dasar yang ada pada permainan bola voli karena bola yang digunakan terlalu berat karena menggunakan bola standar PBVSI ukuran 4 dan merasa sakit ketika melakukan permainan, sehingga timbul ketakutan.

Melihat kondisi tersebut, untuk mengatasi permasalahan permainan bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 maka perlu diberikan pembelajaran yang inovatif sehingga menarik minat peserta didik untuk melakukan permainan bola voli

METODE

Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.

Objek penelitian atau suatu masalah yang akan diteliti yaitu hasil belajar bola voli sebelum diberikan permainan libas dan sesudah diberikan permainan libas pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 Kecamatan.

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan November tahun 2013. Waktu yang diperlukan untuk kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah 2 pertemuan dengan setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri Karanganyar 01 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, dan check list.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode

penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktifitas siswa selama proses pembelajaran (Daryanto, 2011:191).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum penelitian, kondisi awal siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2013/ 2014 dari hasil penilaian pelaksanaan pra siklus penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan rata-rata yang masih rendah. Banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran permainan bola voli. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli

No	Aspek	Nilai rata-rata
1	Kognitif	64,2
2	Afektif	66,9
3	Psikomotor	65,1
Total		196,2
Rata-rata		65,4
KKM		70
Jumlah Siswa		28
Persentase Ketuntasan		28,6% (8 siswa)
Persentase Ketidaktuntasan		71,4% (20 siswa)

Tabel 4.1 merupakan hasil belajar dalam permainan bola voli. Dari tabel tersebut dapat diketahui nilai rata-rata aspek kognitif 64,2, nilai rata-rata aspek afektif 66,9, nilai rata-rata psikomotor 65,1 dengan nilai rata-rata hasil belajar 65,4. Persentase ketuntasan 28,6% atau 8 siswa dari 28 siswa. Ketidaktuntasan hasil belajar siswa mencapai 71,4% dikarenakan siswa belum menguasai keterampilan dalam bermain bola voli.

Adapun hasil pengamatan pembelajaran permainan libas pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Libas Pada Siklus I

No	Aspek	Nilai rata-rata
1	Kognitif	76,8
2	Afektif	83,3
3	Psikomotor	80,6
Nilai		80,3
KKM		70
Jumlah Siswa		28
Persentase Ketuntasan		75% (21 siswa)
Persentase Ketidaktuntasan		25% (7 siswa)

Berdasarkan tabel 4.2 hasil pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 01 dapat diketahui bahwa aspek kognitif siswa mencapai nilai rata-rata 76,8. Pada aspek afektif mencapai nilai rata-rata 83,3. Dan pada aspek psikomotor mencapai nilai rata-rata 80,6. Nilai rata-rata hasil belajar permainan libas yaitu 80,3 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% yaitu 21 dari 28 siswa, sedangkan 7 siswa belum mencapai nilai ketuntasan sebesar 70. Ketidaktuntasan mencapai 25%.

Perbandingan nilai hasil belajar siswa pada awal sebelum dilakukan tindakan dengan data nilai hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus dengan Siklus I

No	Keterangan	Data Pra siklus	Siklus I
1	Kognitif	64,2	76,8
2	Afektif	66,9	83,3
3	Psikomotor	65,1	80,6
Nilai		65,4	80,3
KKM		70	70
Jumlah Siswa		28	28
Persentase		28,6%	75%

Ketuntasan	(8 siswa)	(21 siswa)
Persentase	71,4%	25% (7 siswa)
Ketidaktuntasan	(8 siswa)	(21 siswa)

Dari tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata aspek kognitif siswa pada awal sebelum pelaksanaan tindakan sebesar 64,2. Untuk nilai rata-rata aspek afektif siswa 66,9 dan nilai rata-rata aspek psikomotorik siswa 65,1. Dengan nilai rata-rata hasil belajar 65,4

dan persentase ketuntasan 28,6%. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata aspek kognitif sebesar 76,8; nilai rata-rata aspek afektif siswa 83,3 dan nilai rata-rata aspek psikomotorik siswa 80,6. Dengan nilai rata-rata hasil belajar 80,3 dan persentase ketuntasan 75%.

Peningkatan hasil belajar pada permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas dapat dilihat pada diagram 4.1 berikut.

Diagram 4.1 permainan libas

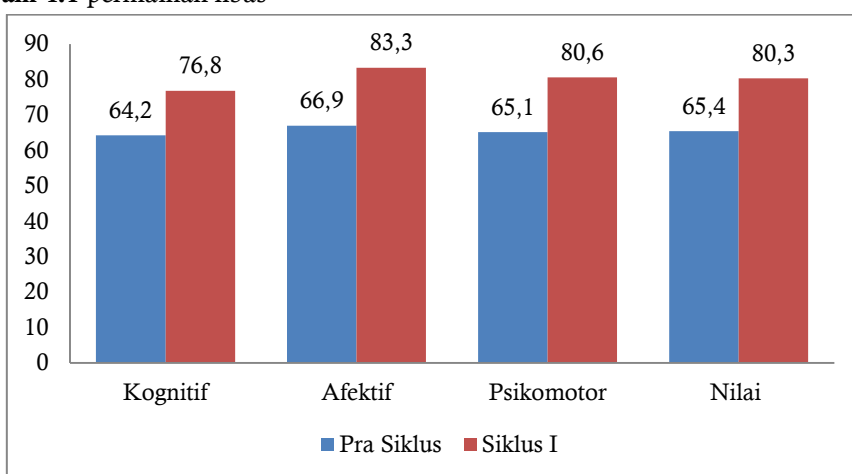
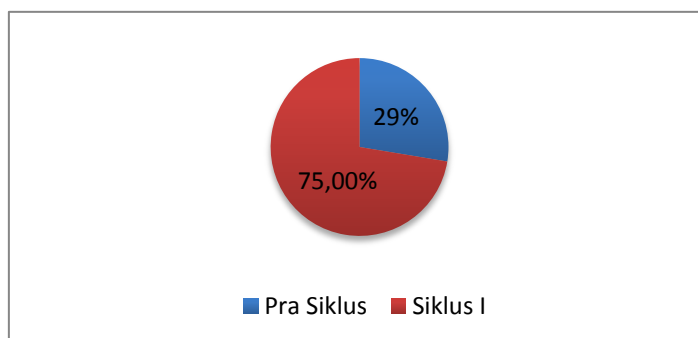


Diagram 4.1 Perbandingan Hasil Pembelajaran Permainan Bola Voli Pra Siklus dengan Pendekatan Permainan Libas Pada Siklus I

Paparan hasil pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas pada diagram 4.1 menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil data pada pra siklus.

Untuk menjelaskan perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas pada siklus I dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada diagram 4.2 berikut.

Diagram 4.2 permainan libas pada siklus I dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II



Adapun hasil pengamatan pembelajaran permainan libas pada siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Libas Pada Siklus II

No	Aspek	Nilai rata-rata
1	Kognitif	89,3
2	Afektif	90,4
3	Psikomotor	91,9
	Nilai	91,1
	KKM	70
	Jumlah siswa	28
	Persentase ketuntasan	89,3% (25 siswa)
	Persentase ketidaktuntasan	10,7% (3 siswa)

Berdasarkan tabel 4.3 hasil pembelajaran permainan libas pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 1 dapat diketahui bahwa aspek kognitif siswa mencapai nilai rata-rata 89,3. Pada aspek afektif mencapai nilai rata-rata 90,4. Dan pada aspek psikomotor mencapai nilai rata-rata 91,9. Nilai rata-rata hasil belajar permainan libas yaitu 91,1 dengan ketuntasan klasikal sebesar 89,3% yaitu 25 dari 28 siswa, sedangkan 3 siswa belum mencapai nilai ketuntasan sebesar 70. Ketidaktuntasan mencapai 10,7%. Berdasarkan hasil persentase ketuntasan klasikal hasil pengamatan pembelajaran permainan libas sudah mencapai ketuntasan 85%.

Untuk menjelaskan perbandingan data hasil pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas pada siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

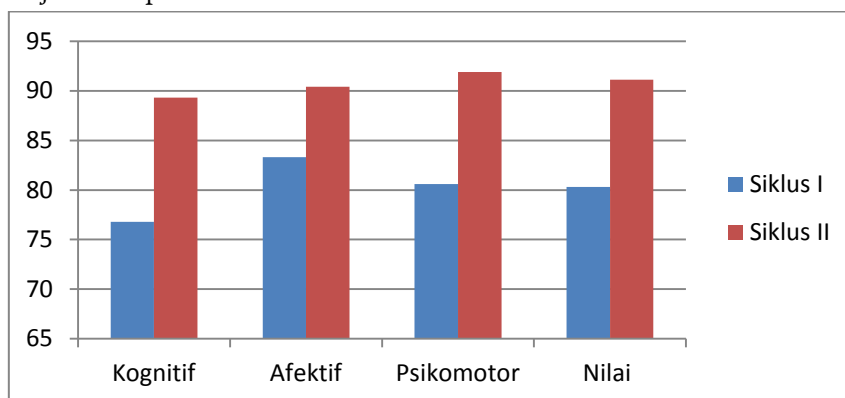
Tabel 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Permainan Bola Voli dengan Pendekatan Permainan Libas Pada Siklus I dengan Siklus II

No	Aspek	Nilai rata-rata siklus I	Nilai rata-rata siklus II
1	Kognitif	76,8	89,3
2	Afektif	83,3	90,4
3	Psikomotor	80,6	91,9
	Nilai	80,3	91,1
	KKM	70	70
	Jumlah Siswa	28	28
	Persentase Ketuntasan	75% (21 siswa)	89,3% (25 siswa)
	Persentase Ketidaktuntasan	25% (7 siswa)	10,7% (3 siswa)

Tabel 4.4 merupakan perbandingan nilai hasil belajar permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas pada siklus I dengan nilai hasil belajar siklus II. Dari tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas mengalami peningkatan yaitu pada pada siklus I adalah 80,3. Untuk aspek kognitif nilai rata-ratanya 76,8. Untuk aspek afektif nilai rata-ratanya 83,3. Dan untuk aspek psikomotor nilai rata-ratanya 80,6 dengan ketuntasan belajar mencapai 75%. Sedangkan data hasil belajar pada siklus II nilai rata-rata hasil belajarnya adalah 91,1. Untuk aspek kognitif nilai rata-ratanya 89,3. Untuk aspek afektif nilai rata-ratanya 90,4. Dan untuk aspek psikomotor nilai rata-ratanya 91,9 dengan ketuntasan belajar mengalami peningkatan mencapai 89,3%.

Berdasarkan penjelasan tersebut ada peningkatan yang diperoleh dari hasil belajar permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas dari data hasil belajar siklus I dibandingkan dengan data hasil belajar siswa pada siklus II. Peningkatan hasil belajar pada permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 4.5 pendekatan permainan libas dari data hasil belajar siklus I dibandingkan dengan data hasil belajar siswa pada siklus II



Untuk menjelaskan perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas pada siklus I dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada diagram 4.2 berikut.

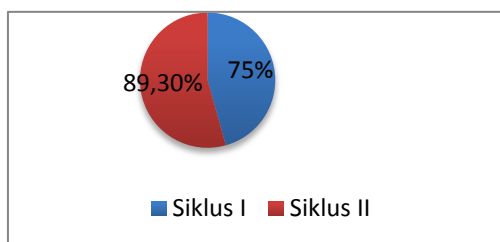


Diagram 4.2 Perbandingan Ketuntasan Belajar Permainan Bola Voli dengan Pendekatan Permainan Libas Pada Siklus I dengan Siklus II

Paparan hasil belajar siswa pada diagram 4.2 menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan data siklus I. Persentase ketuntasan pada siklus I 75,% meningkat menjadi 89,3% pada siklus II. Ketuntasan belajar tersebut mencapai target yang diharapkan seperti tercantum dalam indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 85% dari ketuntasan belajar klasikal.

PEMBAHASAN

Menurut Rusman (2012: 123) belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya

penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, keterampilan, keinginan dan harapan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hal tersebut terlihat dari hasil pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan permainan libas. Nilai hasil belajar siswa diperoleh dari aspek kognitif yang berupa pengetahuan tentang bagaimana siswa mampu mengambil keputusan dan kondisi bola. Dari aspek afektif meliputi kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Sedangkan nilai aspek psikomotor meliputi gerak dasar servis bawah, *passing* bawah dan *passing* atas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, sebelum dilakukan menggunakan permainan libas diperoleh hasil nilai rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran bola voli yaitu mencapai 65,4. Untuk aspek kognitif siswa mencapai nilai rata-rata 64,2. Pada aspek afektif siswa mencapai nilai rata-rata 66,9. Dan pada aspek psikomotor mencapai nilai rata-rata 65,1. Dengan ketuntasan belajar sebesar 28,6% yaitu 8 dari 28 siswa, sedangkan 20 siswa belum mencapai nilai ketuntasan sebesar 70. Ketidaktuntasan mencapai 71,4%.

Pada hasil pra siklus, masih banyak siswa yang belum tuntas atau memenuhi KKM yaitu sebanyak 20 siswa. Hal ini disebabkan karena siswa tidak tertarik dengan pembelajaran permainan bola voli sehingga siswa kurang senang saat melakukan permainan bola voli, siswa kurang tertarik dengan model

pembelajarannya masih menggunakan model permainan yang baku, serta siswa masih mengalami kesulitan dalam penguasaan teknik-teknik dasar yang ada pada permainan bola voli karena bola yang digunakan terlalu berat karena menggunakan bola standar PBVSI ukuran 4 dan merasa sakit ketika melakukan permainan, sehingga timbul ketakutan. Guru memperoleh nilai hasil belajar siswa dari rata-rata aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, nilai rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran bola voli dengan pendekatan permainan libas pada siklus I yaitu mencapai 80,3. Untuk aspek kognitif siswa mencapai nilai rata-rata 76,8. Pada aspek afektif siswa mencapai nilai rata-rata 83,3. Dan pada aspek psikomotor mencapai nilai rata-rata 80,6. Dengan ketuntasan belajar sebesar 75% yaitu 21 dari 28 siswa, sedangkan 7 siswa belum mencapai nilai ketuntasan sebesar 70. Ketidaktuntasan mencapai 25%. Berdasarkan hasil persentase ketuntasan klasikal hasil pengamatan pembelajaran permainan libas belum mencapai ketuntasan 85% sehingga dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pada siklus I masih terdapat 7 siswa yang belum tuntas. Terutama pada aspek psikomotor yaitu dalam hal *passing* atas dengan persentase skor siswa masih rendah yaitu sejumlah 63,4%. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang masih belum bisa melakukan gerak dasar *passing* atas dengan benar yaitu siswa belum bisa memantulkan bola ke atas melewati net. Yang kedua adalah aspek afektif dimana banyak siswa yang belum bisa bekerja sama dengan satu timnya yaitu dengan persentase 71,4%. Hal itu terlihat saat permainan libas berlangsung siswa masih banyak yang individu. Pada siklus I juga terlihat siswa sudah merasa senang dan antusias selama proses pembelajaran permainan libas. Hal ini dilihat dari sikap siswa saat pembelajaran selesai siswa masih ingin bermain lagi, dan siswa sangat bersemangat saat bermain berlangsung.

Pada siklus II aspek afektif nilai rata-ratanya 90,5. Untuk aspek kognitif nilai rata-ratanya 89,3. Sedangkan aspek psikomotor nilai rata-ratanya 91,9. Hasil nilai rata-rata 91,2 dengan ketuntasan belajar 89,3% yaitu sebanyak 25 dari 28 siswa. Ketuntasan belajar ini sudah mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Tetapi masih ada 3 siswa yang belum tuntas. Hal ini disebabkan karena masih belum bisa melakukan gerak dasar *passing* atas dengan benar dan tidak bisa kerjasama. Dengan ketuntasan belajar 89,3%, maka penelitian dihentikan karena sudah mencapai indikator yang ditetapkan yaitu 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah tingkat pola pembinaan Sekolah Sepakbola Krengseng Sejati di Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang secara rata-rata sebesar 77%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pola pembinaan Sekolah Sepakbola berada pada kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni. 2009. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Anirotul Qoriah. 2011. Filsafat Olahraga. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- Daryanto. 2011. Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah. Yogyakarta : Gava Media.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. Jakarta : Litera.
- Ucup Yusuf dan Yadi Sunaryadi. 2000. Kinesiologi. Jakarta : Depdiknas.