

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING ATAS MELALUI
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA PANAS****Yuli Fajaryani** ✉

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2014
Disetujui Juni 2015
Dipublikasikan Juli 2015

Keywords:

*learning outcomes; passing
over; volleyball; ball game
heat*

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui Peningkatan Hasil belajar Passing atas melalui pembelajaran permainan Bola Panas pada siswa kelas IV SDN 02 Jajarwayang Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar passing atas melalui pembelajaran permainan bola panas dapat menarik siswa sehingga tidak membosankan, hal ini terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa yang melebihi KKM yang telah ditetapkan sebesar 70 mengalami peningkatan pada siklus I berupa ketuntasan belajar mencapai 37 % sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 86 %. Pembelajaran passing atas bola voli dengan media permainan bola panas dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus.

Abstract

Classroom Action Research was conducted in order to determine Improved learning outcomes through learning Passing on Heat ball game on fourth grade students of SDN 02 Jajarwayang Bojong District of Pekalongan in the Academic Year 2013/2014. This study uses action research. The results showed that the learning outcomes through a learning game passing over hot ball can attract students so not boring, it is seen on mastery learning outcomes of students who exceed a predetermined KKM has increased by 70 in the first cycle in the form of mastery learning reached 37% while on cycle II passing grade is 86%. Learning volleyball passing over the hot ball game media can improve student learning outcomes characterized by increased mastery learning students in each cycle.

PENDAHULUAN

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari semua lapisan masyarakat di Indonesia. Olahraga ini dapat dimainkan mulai dari tingkat anak-anak sampai orang dewasa, baik pria maupun wanita. Pada awal mulanya bermain bola voli untuk tujuan rekreasi untuk mengisi waktu luang atau sebagai selingan setelah lelah bekerja atau belajar. Selain tujuan-tujuan tersebut banyak orang berolahraga khususnya bermain voli untuk memelihara dan meningkatkan kesegaran jasmani atau kesehatan.

Salah satu materi pendidikan jasmani disekolah dasar adalah permainan. Permainan diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu permainan mempunyai tujuan dan fungsi pendidikan jasmani disekolah.

Metode pendekatan pembelajaran yang dimaksud, pada dasarnya bertujuan: siswa mampu memadukan penguasaan teknik dasar yang dipelajari dengan kemampuan bermainnya dan sekaligus menanamkan keyakinan dalam diri siswa untuk bisa menerapkan taktik bermainnya, sejalan dengan meningkatnya keterampilan yang dimilikinya. Jadi metode pendekatan pembelajaran yang dimaksud menekankan pada permainan, dengan menempatkan pembelajaran teknik dasar yang terkait dengan bentuk permainannya. Dengan demikian siswa diharapkan bisa memahami pembelajaran teknik dasar terhadap situasi-situasi di dalam permainan yang sebenarnya.

Menurut pengamatan penulis, rendahnya hasil tes passing atas bola voli pada siswa kelas IV di sekolah tersebut di sebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu: (1) siswa menunggu giliran, bosan dan kurang tertarik apabila diajarkan passing atas bola voli. (2) fasilitas peralatan untuk pembelajaran masih kurang memadai. (3) siswa pada saat pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan guru. (4) merasa pembelajaran kurang menarik, terlalu

banyak menunggu giliran sehingga siswa menjadi malas dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: "Apakah pendekatan pembelajaran melalui permainan bola panas dapat meningkatkan keberhasilan passing atas bola voli.

Dari permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran permainan bola panas dapat meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli pada siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Jajarwayang Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 02 Jajarwayang yang berjumlah 29 siswa. Objek penelitian hasil belajar passing atas melalui pembelajaran permainan bola panas. Waktu penelitian pada siklus I tanggal 3 April 2014 dan siklus II tanggal 24 April 2014. Teknik pengumpulan data yang digunakan metode observasi, metode tes, dokumentasi. Instrumen lembar observasi, angket kuisioner.

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu cara ilmiah adalah dilaksanakan didasarkan pada cirri-ciri keilmuan yang rasional, empiris dan sistematis. Rasional adalah penelitian dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris adalah cara yang digunakan dapat diamati dengan indera manusia. Sistematis adalah proses penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. (Agung Sunarno, dkk, 2011:1).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengamatan/observasi, tes praktik di lapangan dan dokumentasi.

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument (Arikunto, 2006:229). Dalam

penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui psikomotor dan afektif. Psikomotor untuk menilai hasil Passing Atas dengan patokan melewati net lawan. Afektif untuk menilai tingkah laku selama proses pembelajaran melalui permainan bola panas dengan patokan cek list.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data siswa sebagai subyek penelitian dan merekam hasil penelitian selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu berupa foto dan gambar-gambar pada saat pembelajaran berlangsung.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar penilaian siswa ranah afektif
2. Lembar penilaian siswa ranah psikomotor

3. Lembar penilaian siswa ranah kognitif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar passing atas melalui pembelajaran permainan bola panas dapat menarik siswa sehingga tidak membosankan, hal ini terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa yang melebihi KKM yang telah ditetapkan sebesar 70 mengalami peningkatan pada siklus I berupa ketuntasan belajar mencapai 37 % sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 86 %.

Peningkatan hasil pembelajaran passing atas yang dilakukan oleh 29 siswa ada tiga aspek yang dinilai, dari ketiga aspek tersebut dapat diperoleh hasil pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Prosentase rata-rata nilai siklus I dan II

No	Jenis Penilaian	Rata-rata Skor		Presentase Siklus I	Presentase Siklus II
		Siklus I	Siklus II		
1	Psikomotor	69,21	76,38	37,9	86,2
2	Afektif	68,62	73,45	51,7	89,7
3	Kognitif	66,21	74,48	55,2	93,1

Tabel 2. Data penilaian hasil belajar siklus 1

No	NAMA	PENILAIAN			JML	NILAI	KET
		KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR			
1	Edi Purwanto	70	80	83	233	78	Tuntas
2	M. Risqi Qorib	70	80	75	225	75	Tuntas
3	Novitasari	60	60	67	187	62	Tidak tuntas
4	Muhaimin Aliudin	70	70	83	223	74	Tuntas
5	Lutfi Maulana	60	60	58	178	59	Tidak tuntas
6	M. Dzikron	70	80	75	225	75	Tuntas
7	M. Yogi Setiawan	70	80	75	225	75	Tuntas
8	Tangkis	70	80	83	233	78	Tuntas
9	Sahrul Romadhon	60	60	58	178	59	Tidak tuntas
10	Aas Asofa	70	60	58	188	63	Tidak tuntas
11	Adi Risqiono	70	60	67	197	66	Tidak tuntas
12	A. Munkhaimina	60	80	83	223	74	Tuntas

13	Andhini Eka Kusuma W.	60	60	67	187	62	Tidak tuntas
14	Anisa	70	60	67	197	66	Tidak tuntas
15	Bayu Lanang Leksono	70	80	83	233	78	Tuntas
16	Candra Widjayanto	60	60	58	178	59	Tidak tuntas
17	Cindi Safitri	60	60	58	178	59	Tidak tuntas
18	Fera Fitriyani	70	60	67	197	66	Tidak tuntas
19	Gita Amulia	60	70	67	197	66	Tidak tuntas
20	Irvan Izin	70	80	83	233	78	Tuntas
21	Muh.Bachril Ulum	80	80	75	235	78	Tuntas
22	Silvi Suryani	60	60	67	187	62	Tidak tuntas
23	Siswo Indrayani	80	60	67	207	69	Tidak tuntas
24	Syerlin Masya Putri	70	60	67	197	66	Tidak tuntas
25	Vergiawan Listanto	70	80	75	225	75	Tuntas
26	Fina Steviana	60	70	58	188	63	Tidak tuntas
27	Zaky Ardiansyah	60	70	58	188	63	Tidak tuntas
28	Sholihul Huda	60	70	58	188	63	Tidak tuntas
29	Rohmaningsih	60	60	67	187	62	Tidak tuntas
Jumlah		1920	1990	2007	5917	1972,3	
Rata-rata		66,21	68,62	69,21	-	68,01	
Presentase hasil belajar siklus 1		-	-	-	-	37,93%	
Nilai tertinggi		80	80	83	-	78	
Nilai terendah		60	60	58	-	59	

Tabel 3. Data penilaian hasil belajar siklus ii

No	NAMA	PENILAIAN			JML	NILAI	KET
		KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR			
1	Edi Purwanto	70	80	83	233	78	Tuntas
2	M. Risqi Qorib	70	80	75	225	75	Tuntas
3	Novitasari	70	70	75	215	72	Tuntas
4	Muhaimin Aliudin	70	80	83	233	78	Tuntas
5	Lutfi Maulana	60	60	67	187	62	Tidak tuntas
6	M. Dzikron	80	80	83	243	81	Tuntas
7	M. Yogi Setiawan	70	80	75	225	75	Tuntas
8	Tangkis	70	70	83	223	74	Tuntas
9	Sahrul Romadhon	70	70	75	215	72	Tuntas
10	Aas Asofa	60	60	67	187	62	Tidak tuntas
11	Adi Risqiono	70	70	75	215	72	Tuntas

12	A. Munkhaimina	60	80	83	223	74	Tuntas
13	Andhini Eka Kusuma W.	80	70	75	225	75	Tuntas
14	Anisa	80	70	75	225	75	Tuntas
15	Bayu Lanang Leksono	80	80	83	243	81	Tuntas
16	Candra Widjayanto	100	70	75	245	82	Tuntas
17	Cindi Safitri	70	60	67	197	66	Tidak tuntas
18	Fera Fitriyani	70	70	75	215	72	Tuntas
19	Gita Amulia	100	80	75	255	85	Tuntas
20	Irvan Izin	80	80	83	243	81	Tuntas
21	Muh.Bachril Ulum	90	80	83	253	84	Tuntas
22	Silvi Suryani	90	70	75	235	78	Tuntas
23	Siswo Indrayani	70	80	75	225	75	Tuntas
24	Syerlin Masya Putri	80	70	75	225	75	Tuntas
25	Vergiawan Listanto	80	80	83	243	81	Tuntas
26	Fina Steviana	60	70	67	197	66	Tidak tuntas
27	Zaky Ardiansyah	70	70	75	215	72	Tuntas
28	Sholihul Huda	70	70	75	215	72	Tuntas
29	Rohmaningsih	70	80	75	225	75	Tuntas
Jumlah		2160	2130	2215	6505	2168,3	
Rata-rata		74,48	73,45	76,38	-	74,77	
Presentase hasil belajar siklus I		-	-	-	-	86,20%	
Nilai tertinggi		100	80	83	-	85	
Nilai terendah		60	60	67	-	62	

Dari paparan tabel dan gambar diatas dapat dilihat bahwa Pada siklus I hasil aktivitas gerak siswa dalam melakukan pembelajaran passing atas nilai tertinggi 83 sedangkan nilai terendah 58 dan nilai rata-rata 69,21. Siswa yang telah mencapai KKM adalah 11 dan yang belum tuntas adalah 18 sehingga keberhasilan pada siklus I adalah 37,8% dan yang belum tuntas adalah 86,2%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II adalah nilai tertinggi 83 sedangkan nilai terendah 67. Dan nilai rata-rata 76,38 siswa yang telah mencapai KKM adalah 25 dan yang dibawah KKM adalah 4 siswa, sehingga keberhasilan pada siklus II adalah 86,20% dan siswa yang belum tuntas 13,8%. dengan demikian nilai aktivitas gerak ada siswa

telah berhasil karena telah melebihi 75 % dari siswa.

Pada penilaian Afektif pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus I nilai tertinggi 80 sedangkan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 68,62 Siswa yang telah mencapai KKM 15 siswa atau 51,7% dan yang belum tuntas sebanyak 14 siswa atau 48,3% sedangkan pada siklus II nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 73,45 Siswa yang telah mencapai KKM 26 siswa atau 89,7% dari jumlah siswa dan yang belum mencapai KKM 3 siswa 10,3%. Dengan demikian penilaian terhadap sikap siswa pada siklus II telah berhasil karena telah mencapai KKM.

Penilaian kognitif yang dilaksanakan setelah pembelajaran dengan cara menjawab 10

soal pilihan ganda, pada siklus I memperoleh nilai tertinggi 80 Dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 66,21 Siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 16 atau 55,2% dari jumlah siswa. Pada siklus II nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 74,48 siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 27 siswa atau 93,1% dari jumlah siswa.

Berdasarkan nilai-nilai dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan untuk siklus I pembelajaran belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan belajar dari jumlah siswa keseluruhan dalam aspek psikomotor dan afektif meskipun pada aspek kognitif sudah memenuhi standar ketuntasan namun perlu ada perbaikan lagi. Pada siklus I pembelajaran sudah berjalan dengan baik anak sudah antusias dalam pembelajaran akan tetapi latihan yang diberikan kurang. Sedangkan pada siklus II nilai pembelajaran lebih meningkat karena adanya perbaikan dalam pembelajaran dan pemberian materi sehingga siswa mampu mencapai KKM lebih dari 75% dari jumlah keseluruhan siswa dan dinyatakan tuntas baik nilai psikomotor, afektif dan kognitif. Pembelajaran lebih meningkat dan menyenangkan karena siswa lebih antusias dengan materi yang diberikan dan latihan yang diberikan lebih memudahkan siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Pembelajaran passing atas bola voli dengan media permainan bola panas memiliki dampak positif yaitu dapat menarik siswa sehingga tidak membosankan dan meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus. Pembelajaran passing atas dengan media permainan bola panas mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan tingkat keaktifan siswa secara keseluruhan dan menganggap bola panas adalah permainan yang seru dan memudahkan siswa mengetahui permainan bola

voli secara sederhana dan utamanya memudahkan siswa dalam mempelajari teknik dasar passing atas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan media permainan bola panas dalam pembelajaran bola voli bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga meningkatkan nilai hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aga Epino Saleh .2013. Peningkatan hasil belajar lay Up Bola Basket melalui pendekatan bermain one-two step. skripsi.UNNES
- Aip Syamsudin dan Muhadi .1992. Pendidikan Jasmani. Jakarta : PT Mizan Publika.
- Catharina Tri Anni.2006. Psikologi Belajar. Semarang: UPT MMK UNNES
- Depdiknas,2003. UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.2003. Jakarta.Depdiknas
- Djamrah, S.B, dan aswan, Z. 2006. Strategi belajar mengajar edisi revisi.Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
-,2008. Psikologi Belajar edisi 2.Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Hamalik,Oemar, 2004. Proses Belajar Mengajar. Jakarta:Bumi Aksara
-,2009.Psikologi belajar & mengajar. Bandung.Sinar Baru Algensindo
- Hidayatullah, M.F. (2008). Mendidik Anak dengan Bermain. Surakarta: Program Studi D-2 Pendidikan Jasmani. JPOK FKIP UNS.
- Hurlock, Elizabeth B.1993. Perkembangan Anak Jilid 2.Jakarta:Erlangga
- Husdarta, M. Saputra Yudha,2000, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta : Depdikbud.Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Joan Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27). (<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran>).
- Kiram, Yanuar .2000. Metode Pembelajaran Keterampilan Motorik Dasar Bagi Anak Usia Sekolah Dasar, Jakarta, Pusat Kesegaran Jasmani, Depdiknas.
- Lutan, Rusli .2001. Mengajar Pendidikan Jasmani, Pendekatan Pendidikan Gerakdi Sekolah Dasar, Jakarta Depdiknas, Dirjen, Dikdasmen.
- Mulyaningsih Farida .2010. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas

- IV SD. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian pendidikan Nasional.
- Panen, P. 2000. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rifai Ahmad RC dan Catharina Tri Anni. 2009. Psikologi Pendidikan. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Suharsimi.Arikunto,. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Surya, Muhammad. 2004. Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Sugiyanto.(2007). Perkembangan dan Belajar Motorik. Jakarta: Universitas Terbuka
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineke Cipta.
- Toto Subroto,Sukatamsi.dkk. (2009). Materi pokok Permainan Besar. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uno, Hamzah B. 2009. Teori Motivasi dan Pengukurannya analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi aksara
- Walgito, Bimo.2004. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.