



PENINGKATAN HASIL BELAJAR SMASH BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN PUBOGA DALAM PENJASORKES SISWA KELAS V SD N KARANGANYAR 01 KEC. TUGUKOTA SEMARANG TAHUN 2012

Floyan Arista Widayanti*, Hermawan Pamot, Rumini ✉

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2013

Disetujui Februari 2013

Dipublikasikan Februari 2013

Keywords:

Outcomes, Smash Volleyball, Games Puboga

ABSTRAK

Permasalahan adalah guru kurang menerapkan variasi-variasi dalam mengajar atau monoton, sehingga siswa kesulitan dalam pembelajaran bola voli khususnya pada gerak dasar smash (memukul) dan yang terjadi siswa jenuh dan tidak semangat sehingga banyak siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan sekolah yaitu 75, dari 44 siswa yang ada di kelas V SD N Karanganyar 01 Kec. Tugu Kota Semarang hanya 28 siswa (63,63%) yang tuntas dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa (36,36%). Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menumbuhkan minat sehingga pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif dan kreatif.

Dari hasil penelitian secara klasikal siklus I diperoleh data yaitu ketuntasan belajar secara klasikal siswa yang mencapai tuntas sebanyak 20 siswa atau 45,45% dan siswa yang mendapat kategori belum tuntas sebanyak 24 siswa atau 54,54%). Sedangkan siklus II diperoleh data yaitu ketuntasan belajar secara klasikal siswa yang mencapai tuntas sebanyak 44 siswa atau 100% dan siswa yang mendapat kategori belum tuntas sebanyak 0 siswa atau (0%). Dari penelitian siklus I ke siklus II secara klasikal telah terjadi peningkatan yaitu 24 siswa (45,45%) terjadi peningkatan hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar permainan smash bola voli melalui pendekatan permainan puboga pada siswa kelas V SD N Karanganyar 01 berhasil.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran smash bola voli dengan pendekatan permainan lempar pukul bola karet dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRAC

The problems is less teacher applying variations in teaching or monotonous, so students difficulties in learning volleyball especially in basic motion smash (hit) and the student happened saturated and spirit so that many students who do not meet the criteria specified minimum passing grade schools to 75, from 44 students in the class V SD N Karanganyar 01 excl. Semarang city monument only 28 students (63.63%) who completed the study, while students who did not complete as many as 16 students (36.36%). Research objectives were to improve student learning outcomes and foster interest in making learning a fun, active, innovative and creative.

From the results of research in the classical cycle of data that I obtained in the classical mastery learning students who achieve complete as many as 20 students or 45.45%, and students who have not completed as many as 24 categories of students or 54.54%). As for the second cycle of data obtained in the classical mastery learning students who achieve complete as many as 44 students or 100%, and students who have not completed as much as category 0 or students (0%). From the research cycle I to cycle II has been an increase in the classical high of 24 students (45.45%) increase learning outcomes, it can be concluded that the increase in learning outcomes smash game volleyball game approach puboga in class V SD N Karanganyar 01 successful .

The conclusion of this research is a learning approach to smash a volleyball game at throwing a rubber ball can improve student learning outcomes.

✉ Alamat korespondensi:
floyan_arista@gmail.com

PENDAHULUAN

Mewujudkan tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam pelaksanaannya tidak selalu berjalan sesuai harapan karena dalam pelaksanaannya pastilah ada suatu masalah yang menghambatnya. Berdasarkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dan hasil observasi di SD N Karanganyar 01, Kecamatan Tugu Kota Semarang, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran smash bola voli yang berakibat pada hasil belajar smash bola voli siswa yang tidak maksimal. Nilai rata-rata hasil penilaian smash bola voli siswa adalah 69 yang masuk dalam kriteria cukup standar ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 75 dan hanya 17 siswa (38,63%) yang memenuhi standar ketuntasan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar smash bola voli yang kurang maksimal.

Masalah penyebab kurangnya hasil belajar siswa yang dapat peneliti tangkap adalah belum adanya peran aktif siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran kaitannya dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, sehingga tujuan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan mental, intelektual maupun sosial belum tercapai secara maksimal. Pembelajaran smash bola voli yang menggunakan bola voli yang normal dapat menimbulkan rasa takut karena bola agak keras, sehingga siswa sering tidak semangat dalam melakukan pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola voli.

Dari tanggal 19 September 2011 telah dilakukan wawancara dengan guru penjasorkes dan siswa SD N Karanganyar 01 Kec Tugu Kab Semarang untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bola Voli.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Guru penjasorkes (Erwan Haryanto, S.Pd) menyatakan bahwa merasa kesulitan dalam pembelajaran bola voli dalam gerak dasar smash bola voli untuk kelas V.

2. Siswa kelas V menyatakan bahwa merasa jenuh dengan pembelajaran bola voli yang selalu monoton.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan di SD N Karanganyar 01 ditemukan permasalahan dalam pembelajaran bola besar khususnya smash bola voli, karena smash bola voli adalah bagian teknik tersulit dalam permainan bola voli, maka penulis akan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Peningkatan Hasil Belajar Smash Bola Voli Melalui Permainan PUBOGA Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V SD N Karanganyar 01 Kec. Tugu Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013".

METODE PENGEMBANGAN

Subyek yang akan digunakan sebagai populasi adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 44 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling dimana semua populasi digunakan sebagai sampel penelitian yaitu berjumlah 44 siswa kelas 5. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua jenis data yaitu: pertama data kuantitatif dan data kualitatif.

Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengukur sejauh mana hasil belajar gerak dasar smash bola voli melalui permainan puboga dalam penjasorkes siswa kelas V SD N Karanganyar 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013.

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran gerak dasar smash bola voli melalui model permainan puboga yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang dilihat dari aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, aktivitas siswa dalam pembelajaran smash bola voli dengan menggunakan pendekatan permainan puboga pada siklus I mencapai rata-rata nilai 73,72 sebanyak 20 siswa (45,45%) yang berarti pada siklus I belum berhasil mencapai indikator ketercapaian siklus I yaitu sebesar 80%, sehingga guru/peneliti harus melanjutkan ke siklus II untuk mencapai target indikator ketercapaian yaitu 80% yang sudah ditentukan oleh guru/peneliti.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan materi permainan puboga dengan tindakan yang sudah dirancang. Sebelum melakukan pembelajaran siswa diberi pemanasan yang dinamis untuk merangsang kesiapan otot-otot agar tidak terjadi cidera. Dalam tahap ini siswa diberi penjelasan tentang pembelajaran smash bola voli dengan pendekatan permainan lempar pukul bola karet. Dengan pembelajaran smash bola voli dengan pendekatan permainan puboga sangat merasa senang dan bersemangat dalam bermain karena permainan ini sangat sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Karena permainan ini mudah dimainkan dan dimengerti siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan kemampuan siswa melakukan smash bola voli dengan pendekatan permainan puboga. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa agar siswa aktif dalam pembelajaran sehingga hal-hal yang belum dimengerti dan dipahami siswa menjadi lebih paham. Setelah akhir

pembelajaran siswa diberi tes akhir praktek smash bola voli dengan pendekatan permainan puboga pada siklus I.

Pada hasil belajar siswa siklus I di atas, terlihat bahwa secara klasikal siswa yang mencapai tuntas sebanyak 20 siswa atau 45,45%. Hal ini belum sesuai dengan indikator belajar yang sudah ditetapkan peneliti yaitu ketuntasan belajar klasikal minimal 80% dari jumlah siswa dapat mencapai kategori tuntas. Berdasarkan hasil observasi yang meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif diperoleh hasil belum memuaskan. Pada tahap ini guru mengalami kesulitan dalam mengkondisikan siswanya dan siswa juga sering melakukan kesalahan dalam gerak dasar smash, yang seharusnya menangkap, melempar dan memukul tetapi siswa terkadang melakukan gerakan hanya menangkap dan melempar saja dan banyak juga ditemukan hasil pukulan siswa saat memukul menghasilkan pukulan yang jauh dari target (terlalu menukik ke bawah dan ke samping).

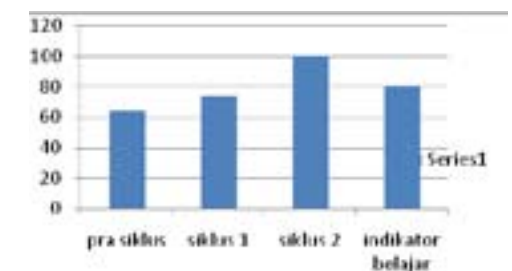
Hasil dari diskusi yang dilakukan dengan guru kolaborator, diharapkan dapat memberi ide-ide yang kreatif untuk mendapatkan perhatian dari siswanya, sehingga siswanya dapat dikondisikan dengan baik sesuai dengan apa yang tercantum pada rencana pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu, guru juga harus lebih terampil dalam membimbing siswanya untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dalam menetapkan metode pembelajaran, guru/peneliti harus mengubah metode pembelajaran pada siklus pertama yang dianggap kurang efektif dalam pelaksanaannya. Metode yang digunakan pada siklus II harus lebih efektif dan menarik bagi siswa, sehingga siswa tersebut lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru/peneliti. Sehingga peneliti harus melanjutkan ke siklus berikutnya dengan harapan terjadinya peningkatan hasil belajar bisa terus menerus dan konsisten.

Pada hasil belajar siswa pada siklus II di atas, terlihat bahwa secara klasikal siswa yang mencapai kategori tuntas pada siklus II dengan rata-rata nilai 96,7 sebanyak 44 siswa atau 100%. Hal ini sudah sesuai dengan indikator belajar yang sudah ditetapkan peneliti yaitu ketuntasan klasikal minimal 80% siswa dapat mencapai kategori tuntas. Sedangkan pada tahap tindakan, guru sudah dapat mengatasi permasalahan yang dialaminya pada pembelajaran siklus I sehingga terdapat peningkatan pada aktivitas siswa pada pembelajaran siklus II.

Berdasarkan pada pembelajaran siklus I maka peneliti bersama guru mata pembelajaran penjasorkes memperbaiki rencana pembelajaran

dan merubah metode pembelajaran yang berbeda dengan siklus I dan hasil refleksi pada siklus I dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Pada siklus II guru harus mengoptimalkan pembelajaran yaitu dengan merubah metode pembelajaran menggunakan net di tengah lapangan agar siswa mempunyai kebiasaan target pukulan ke atas dan memberi pengetahuan anak tentang serangan atau smash harus melewati net, sehingga diharapkan dengan penggunaan net, anak lebih fokus pada area bermain dan salah sasaran dapat diminimalisir.

Dari hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dengan kolaborator pada siklus II, peneliti dan kolaborator menyimpulkan hasil refleksi pada siklus II yaitu, hasil dari perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observasi), dan refleksi (reflection) yang dilakukan oleh guru/peneliti pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, sehingga pada penelitian siklus II ini di katakan berhasil dengan kata lain penelitian ini sudah selesai pada siklus kedua dan tidak ada siklus yang lain lagi. Tercapainya ketuntasan belajar siswa pada siklus II dikarenakan semakin meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran baik pada saat pembelajaran maupun pada saat permainan puboga. Siswa telah dapat bekerjasama dengan temannya baik dalam pembelajaran maupun pada saat permainan. Dari ke dua siklus yang telah dilakukan, ternyata penerapan pembelajaran smash bola voli dengan pendekatan permainan puboga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang mana tujuan yang akan dicapai mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Berikut penyajian data hasil peningkatan belajar siswa persiklusnya:



Gambar 3. Diagram hasil peningkatan belajar siswa persiklusnya

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar smash bolavoli dipengaruhi oleh adanya permainan puboga yang digunakan dalam pembelajaran. Pengaruh itu ada karena dalam penelitian

ini melibatkan dua jenis variabel yaitu variable bebas dan variable terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah permainan puboga sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar smash bola voli.

Peningkatan hasil belajar smash bola voli yang dipengaruhi oleh penggunaan permainan puboga menjadi indikator bahwa penggunaan permainan puboga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar smash bola voli. Oleh karena itu permainan puboga dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memberikan materi permainan bola besar khususnya pengenalan gerak dasar smash pada permainan bola voli

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus yang sudah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan agai berikut :

1. Pembelajaran smash bola voli dengan pendekatan permainan puboga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD N Karanganyar 01 tahun ajaran 2012/2013. Dari hasil data yang diperoleh hasil belajar smash bola voli pada siklus I ketuntasan klasikal sebanyak 20 siswa atau 45,45% (sedang), dan

2. Pada siklus II ketuntasan klasikal sebanyak 44 siswa atau 100 % (sangat tinggi). Ini berarti ada kenaikan ketuntasan yaitu 24 siswa (54,54%). Mengacu pada indikator ketercapaian aktivitas siswa sebesar 80%, maka hasil belajar smash bola voli dengan pendekatan permainan lempar pukul bola karet pada siklus II dikatakan berhasil, karena hasil yang diperoleh sudah melampaui indikator ketuntasan belajar siswa yaitu 80%. Tercapainya ketuntasan belajar baik kognitif, afektif dan psikomotor pada siklus kedua dikarenakan semakin meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran baik pada saat pembelajaran maupun pada saat permainan. Dari kedua siklus yang telah dilakukan, ternyata penerapan pembelajaran smash bola voli dengan pendekatan permainan puboga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang mana tujuan yang akan dicapai mencakup

pengembangan individu secara menyeluruh

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. Dasar Penjaskes. Jakarta:Depdikbud, Dirjen Dikti.
- Agus Kristiyanto.2010. Penelitian Tindakan Kelas. Solo : UNS Prees
- Beutelstahl, Dieter. 2006. Belajar Bermain Bola Voli Edisi Revisi. Bandung: CV. Pionir Jaya.
- Depdikbud. 2001. Kamus Besar Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Durwachter. 1986. Bola Volley Belajar dan Berlatih Sambil Bermain. Jakarta: PT Gramedia.
- FIK UNNES. 2011. Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Semarang: UNNES.
- Konsep PAIKEM. <http://www.m-edukasi.web.id/2012/12/konsep-pembelajaran-paikem.html>
- M. Yunus. 1992. Olahraga Pilihan Bola Voli. Jakarta: Depdikbud.
- Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Nuril Ahmadi.2007. Panduan Olahraga Bola Voli. Solo: Era Pustaka Utama.
- Nurlan Kusmaedi.2005. Teori-Teori Perkembangan. FPOK UPI. Modul.
- Rahman.1985. Intisari (pendapat Gie, Harris dan Liba mengenai Minat). Jakarta: Intisari.
- Rifa'I, A. dan C.T. Anni. 2009. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Pres.
- Rusli Lutan, Sudrajat Prawirasaputra dan Ucup Yusup. 2000. Dasar Kepelatihan. Jakarta: Depdiknas.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta. Reneka Cipta.
- Subyantoro. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: CV. Widya Karya.
- Suharno HP. 1986. Ilmu Kepelatihan Olahraga. Yogyakarta: FPOK- IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain untuk PGSD. Jakarta: Dikdasmen.
- Viera, Barbara L. 2004. Bola Voli Tingkat Pemula. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yanuar Kiram. 1992. Belajar Motorik. Jakarta. Dirjen Dikti.
- Zaenal Aqib. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.