

# Penerapan Media Bola Gantung Terhadap Peningkatan Hasil Belajar (Psikomotor) *Smash* Dalam Permainan Bolavoli Pada Siswa Kelas 7 Di MTsN 2 Sumenep

## Tahun Pelajaran 2018-2019

Imam Almaturidi<sup>1),a)</sup> Andi Fepriyanto<sup>2),b)</sup>, Mas'odi<sup>3),c)</sup>

<sup>1),2),3)</sup>Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Sumenep

Email: <sup>a)</sup>imamalmaturudi02@gmail.com, <sup>b)</sup>andifepriyanto@stkipgrisumene.p.ac.id,

<sup>c)</sup>masodi@stkipgrisumene.p.ac.id

### Abstrak:

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari data empiris tentang pengaruh penerapan media bola Gantung terhadap hasil belajar (psikomotor) *smash* dalam permainan bolavoli. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep. Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep adalah pada saat mempraktikkan *Smash* pada tahap awalan, tolakan, melayang, dan mendarat. masih ada banyak siswa yang memiliki kemampuan *smash* kurang baik dan sebagian siswa lainnya memiliki kemampuan *smash* yang baik. Sering kali siswa dalam melakukan gerakan *smash* pada tahap melayang tangan yang seharusnya menjulur keatas tidak dilakukan secara baik dan telapak tangan tidak dibuka secara lebar. Hal tersebut dikarenakan gerakan dalam melakukan *smash* pada setiap tahapan *smash* belum dikuasai dengan baik oleh sebagian siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan pada siswa MTsN 2 Sumenep kelas 7 H. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa 7 H MTsN 2 Sumenep berjumlah 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil keterampilan *smash* bolavoli. Pada siklus I dengan media bola gantung diperoleh hasil siswa yang tuntas terdiri dari 13 siswa atau 41,94% sedangkan siswa yang belum tuntas terdiri dari 18 siswa atau 58,06 %. Sedangkan pada siklus II diketahui bahwa siswa yang tuntas terdiri dari 24 siswa atau 77,42% sedangkan siswa yang belum tuntas terdiri dari 7 siswa atau 22,58 %.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, hasil belajar siswa, Permainan bolavoli.

### 1. Pendahuluan

Pembelajaran bolavoli merupakan proses atau cara seseorang dalam belajar bermain bolavoli yang bertujuan memperluas wawasan serta peningkatan dan penerapan nilai-nilai pengetahuan dan kemampuan dalam bermain bolavoli sehingga potensi siswa dapat dilatih dan dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Teknik dasar yang paling penting yaitu *smash*, karena *smash* merupakan suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas sehingga jalannya bola terjadi dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada diatas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah (Feri, 2012). Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara di MTsN 2 Sumenep dengan guru pengajar dan siswa kelas 7 H

Bulan November 2018 bahwa MTsN 2 Sumenep memiliki sarana dan prasarana olahraga yang cukup baik, khususnya untuk sarana permainan bolavoli. Observasi dan wawancara yang didapat dari guru pengajar dan 10 siswa yang mengikuti pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep, dimana 6 (60%) pada tahap tolakan siswa belum menguasai tekniknya, dan 4 (40 %) siswa masih banyak mengalami kendala saat melakukan teknik melayang dan guru pengajar menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran bolavoli masih belum sepenuhnya menguasai teknik dasar bolavoli. Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep adalah pada saat mempraktikkan *smash* pada tahap awalan, tolakan, melayang, dan mendarat. masih ada banyak siswa yang memiliki kemampuan *smash* kurang baik dan sebagian siswa lainnya memiliki kemampuan *smash* yang baik. Mengingat bahwa dalam pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep hanya diberikan teknik dasar saja dan belum pernah menggunakan media bola gantung sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan khususnya *smash* dalam bolavoli pada siswa di MTsN 2 Sumenep maka perlu ditelusuri faktor penyebabnya, karena dipengaruhi oleh gerakan tangan dengan bola belum tepat atau disebabkan faktor gerakan lainnya. Kemudian Hasil wawancara peneliti pada siswa, enam dari sepuluh siswa menyatakan masih belum bisa melakukan gerakan pada tahap tolakan. Rata-rata siswa belum menguasai teknik dalam melakukan gerakan *smash*. Kemudian peneliti menanyakan tentang penerapan bola gantung yang dapat meningkatkan hasil belajar *smash*, mereka pernah mendengar penerapan bola gantung yang dapat meningkatkan hasil belajar *smash* tetapi belum mencoba. Dalam hal ini proses pembelajaran bolavoli dalam meningkatkan hasil belajar *smash* dapat dilakukan dengan metode gerakan *smash* dengan bola gantung. Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti melakukan penelitian tentang penerapan media bola gantung terhadap peningkatan hasil belajar *smash* dalam permainan bolavoli pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep.

## 2. Metode Penelitian

Dalam memecahkan masalah sangat diperlukan suatu cara atau metode, karena metode merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan dari suatu penelitian terhadap subjek yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan pada siswa MTsN2 Sumenep kelas 7 H. Dalam penelitian ini merencanakan penelitian dua siklus dan setiap siklus memiliki tindakan yang berbeda. Dalam pelaksanaanya, setiap proses penelitian merupakan tindakan lanjut dari siklus penelitian sebelumnya. Penelitian tindakan ini dilakukan melalui putaran atau spiral yang disetiap siklusnya terdiri dari rencana, tindakan, observasi, refleksi.



Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2013)

Dalam tahap Perencanaan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan (Arikunto, 2013). Pada tahap ini dipersiapkan sekenario pembelajaran, fasilitas sarana pendukung yang diperlukan, dan juga instrumen untuk merekam data mengenai proses hasil tindakan. Pada perencanaan ini juga dilaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.

Tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas. Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat suatu tindakan (Arikunto, 2013). Refleksi Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2013)

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa 7 H MTsN 2 Sumenep berjumlah 31 siswa. Penelitian ini direncanakan di MTsN 2 Sumenep. Sekolah beralamat di Jl. Agussalim No. 354 Sumenep sekolah terletak di daerah Pangarangan. Sebelah timur dekat dengan sekolah MAN Sumenep dan kelurahan Desa Pangarangan. Pengambilan data direncanakan mulai jam 08:00 – 10:00 WIB sesuai jam pembelajaran akan dilaksanakan pengambilan data di lapangan Bolavoli MTsN 2 Sumenep dengan dimulainya penelitian tanggal 28 s/d 28 Februari 2019.

Siklus I pertemuan pertama tanggal 31 dan Siklus I pertemuan kedua tanggal 07 Februari 2019. Sedangkan Siklus II pertemuan pertama tanggal 14 Februari 2019 dan Siklus II pertemuan kedua tanggal 21 Februari 2019.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di MTsN 2 Sumenep di Jl. Agussalim No 354 Sumenep kecamatan kota kabupaten Sumenep, Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini diawali dengan menemui siswa yang mengikuti pembelajaran bolavoli untuk meminta menjadi subyek, melakukan tindakan siklus 1 dan siklus 2 yang meliputi kegiatan pembelajaran hasil belajar *smash* dan media bola gantung, dan peneliti melakukan pendampingan mulai tahap persiapan hingga pelaksanaan pembelajaran bolavoli

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data Kuantitatif, mengetahui temuan–temuan yang ada, melalui observasi terhadap hasil belajar *smash* pada siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran bola gantung dalam proses pembelajaran bolavoli.

Setalah data dikumpulkan melalui tindakan setiap siklusnya, selanjutnya data di analisis melalui perhitungan kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan : P : Presentase keberhasilan.

F : jumlah gerakan yang dilakukan dengan benar.

N : Jumlah siswa yang mengikuti tes.

(Subagio 1991 dalam Surisman 1997 dalam Wahyu 2011)

Selanjutnya siswa dikatakan tuntas belajar jika mencapai nilai  $\geq 75$  atau presentase 75% secara perorangan (Wahyu, 2011). Untuk konfersi hasil keterampilan *smash* pada permainan bolavoli menjadi nilai maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{Sa}{St} \times 100$$

Keterangan : Sa = skor yang diperoleh subjek

St = skor maksimal angket

(Mahardika 2010)

Hasil tes pada *smash* dalam permainan bolavoli pada setiap tahapan yaitu siklus pertama dan siklus kedua dalam penerapan penggunaan bola gantung untuk meningkatkan hasil belajar *smash* dalam permainan bolavoli pada siswa kelas 7 H MTsN 2 Sumenep dapat mencapai kriteria yang ditentukan oleh peneliti dan memberikan kesimpulan adanya peningkatan hasil belajar siswadalam

pembelajaran *smash* pada permainan bolavoli. Jika hasil pada siklus pertama terjadi peningkatan ke hasil siklus kedua, atau setiap pergantian siklus terjadi presentase peningkatan hasil belajar siswa.

### 3. Hasil

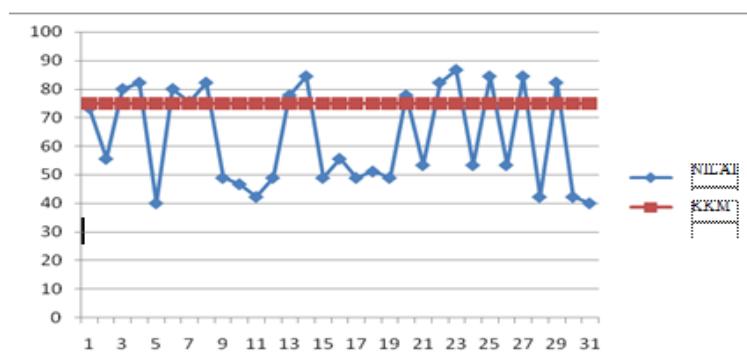
Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada siswa MTsN 2 Sumenep. Subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 7 H yang berjumlah 31 siswa yang secara keseluruhan terdiri dari laki-laki. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas tentang penerapan media bola gantung terhadap peningkatan hasil belajar smash dalam permainan bolavoli pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep.

**Tabel 1. Hasil belajar keterampilan *smash* bolavoli pada siklus I**

No	Kriteria	Frekuensi	Presentase(%)	KKM
1	Tuntas	13	41.94%	
2	Belum Tuntas	18	58.06%	75
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>	

I

Berdasarkan tabel 1 di atas hasil belajar keterampilan *smash* bolavoli pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep diketahui bahwa siswa yang tuntas terdiri dari 13 siswa atau 41,94% sedangkan siswa yang belum tuntas terdiri dari 18 siswa atau 58,06 % dengan KKM 75.

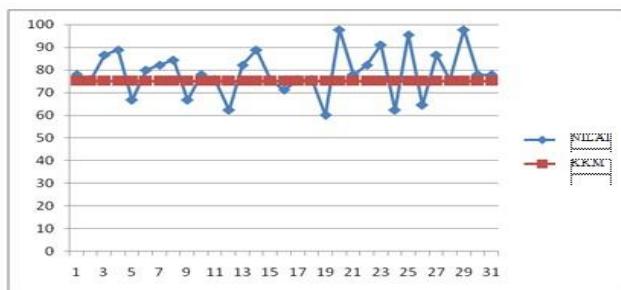


Gambar 2. Hasil belajar keterampilan *smash* siklus I

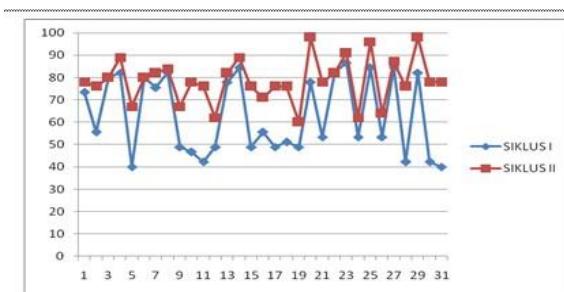
**Tabel 2 Hasil belajar keterampilan *smash* bolavoli pada siklus II**

No	Kriteria	Frekuensi	Presentase(%)	KKM
1	Tuntas	24	77.42%	
2	Belum Tuntas	7	22.58%	75
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil belajar keterampilan *smash* bolavoli pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep diketahui bahwa siswa yang tuntas terdiri dari 24 siswa atau 77,42% sedangkan siswa yang belum tuntas terdiri dari 7 siswa atau 22,58 % dengan KKM 75.



Gambar 3 . Hasil belajar keterampilan *smash* siklus II



Gambar 4. Perbandingan Hasil belajarketerampilan *smash* siklus I& II

#### 4. Pembahasan

Hasil penelitian ini terbagi menjadi dua tahap, pada tahap pertama dimulai dari hasil studi awal. Studi awal untuk mengetahui kondisi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan pada siswa disaat melakukan *smash* dalam permainan bolavoli. Pada saat pengambilan nilai studi awal peneliti dalam proses pembelajaran *smash* dalam permainan bolavoli belum pernah diterapkan media bola gantung. Nilai siswa pada studi awal menjadi bahan perbandingan pada hasil siklus yang pertama dan selanjutnya, jumlah siswa kelas 7 H sebanyak 31. Hasil studi awal yang peneliti ambil sebelum adanya penerapan media bola gantung dalam proses pembelajaran. Hasil data nilai siswa yang peneliti ambil dalam melakukan *smash* dapat dilihat bahwa kemampuan siswa masih banyak yang belum mencapai standar KKM sekolah. Adapun masalah yang muncul ketika peneliti melakukan data awal adalah sebagai berikut : siswa sulit melakukan teknik dasar *smash* bolavoli, gerakan siswa dalam melakukan *smash* masih kaku, gerakan siswa dalam melakukan tahapan *smash* masih kaku. Berdasarkan hasil penelitian pada data awal siswa yang peneliti peroleh dilapangan adalah bahwa siswa yang berhasil mendapat nilai di atas KKM sekolah yaitu 75.

Hasil penelitian pada siklus I yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu tanggal 31 januari dan 07 Februari 2019 dengan materi pokok permainan bolavoli pertemuan pertama yaitu dimulai dari cara melakukan teknik awalan, tolakan, melayang, mendarat. Sedangkan pertemuan keduabelakangan penilaian terkait evaluasi pertemuan pertama. Nilai akhir pada siklus I data tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang tinggi 39 dengan nilai 87 dan yang terendah adalah 18 dengan 40 jadi jumlah nilai keseluruhannya 1953 dibagi 31 orang adalah 63. Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM sekolah sebanyak 13 orang di bagi 31 kemudian dikalikan 100 maka persentase kelulusan adalah 41,94%. Dengan demikian rata-rata nilai hasil belajar permainan bolavoli pada siklus I adalah dikategorikan masih kurang.

Hasil penelitian pada siklus II dilaksanakan tanggal 14 - 28 februari 2019 dengan banyak siswa 31 orang. Dimana 2 kali pertemuan tersebut menggunakan media bola gantung dan satu kali pertemuan untuk penilaian. Nilai akhir pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar *smash* dalam permainan bolavoli skor siswa yang paling tertinggi adalah 44 dengan nilai 98 dan yang terendah adalah 27 dengan 60 jadi jumlah keseluruhannya 2440 dibagi 31 orang adalah 78.71 jumlah siswa

yang mendapat nilai diatas KKM sekolah sebanyak 24 orang dibagi 31 kemudian dikalikan 100 maka persentase kelulusan adalah 77,42%. Dengan demikian rata-rata hasil belajar *smash* bermain bolavoli pada siklus II dinyatakan berhasil. Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II ini adalah tingkat kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas dalam permainan bolavoli meningkat.

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan media bola gantung dapat terlihat peningkatan keterampilan *smash* bolavoli pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *smash* bolavoli dengan hasil belajar siswa dengan media bola gantung siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep. Peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil keterampilan *smash* bolavoli. Pada siklus I dengan media bola gantung diperoleh hasil siswa yang tuntas terdiri dari 13 siswa atau 41,94% sedangkan siswa yang belum tuntas terdiri dari 18 siswa atau 58,06 %. Sedangkan pada siklus II diketahui bahwa siswa yang tuntas terdiri dari 24 siswa atau 77,42% sedangkan siswa yang belum tuntas terdiri dari 7 siswa atau 22,58 %.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 77,42% siswa hasil belajarnya dalam kategori tuntas yaitu diatas KKM nilai 75 sehingga penelitian ini tidak perludilanjutkan ke siklus berikutnya.

## 6. Refrensi

- Aji, Rangga Wisnu Pangestu. 2015. *Pengaruh Latihan Memukul Bola Digantung Terhadap Frekuensi Smash di Dinding Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli di SMPN 1 Sanden Bantul*. Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyana, Yoki, Pudjiastuti Ari, Bestary Reisky, Zamroni. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal guru dan Tenaga Kependidikan: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta : BSNP
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajardan Pembelajaran Modern : KonsepDasar, Inovasi dan Teori pembelajaran*. Yogyakarta : Garudhawaca
- Hs. Widjono. 2007. *Bahasa Indonesia : Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta : PT Grasindo.
- Kurniawan, Feri. 2012. *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Listina, Ria. 2012. *Mengenal Olahraga Bola Voli*. Jakarta : PT Balai Pustaka (Persero).
- Ma'mun, Amung dan Subroto, Toto, 2001. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Voli*. Jakarta : Direktorat Jenderal Olahraga.
- Mutohir, T. C., Muhyi, M., Junaidi, S., Ahmad, L., Bekti, Ruruh, A., Rusdiyanto, Primiatiningsih. 2013. *Permainan Bola Voli :Konsep Teknik Strategi & Modifikasi*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.

Nurina, Titis & Sukoco, Pamuji. 2014. *Upaya Peningkatan Karakter Siswa SMA Dalam Permainan Bola Basket Melalui Model TPSR*. Jurnal Keolahragaan, Volume 2 Nomor 1, 2014.

Rahdiyanta, Dwi. 2012. *Seminar Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SMK*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Redaksi Tim. 2008. *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta : Perpustakaan Nasional RI : Katalog Dalam Terbitan (KDT).

Setyawan, Erfian Dedy. 2013. *Skripsi: Pengaruh Latihan Memukul Bola Gantung Terhadap Ketepatan Smash Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli di SMK Tunas Cawan Klaten*. Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.