

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan manusia sepanjang hayat, manusia dan pendidikan adalah dua hal yang tidak bisa di pisahkan, sampai kapanpun dan di manapun ia berada. Peran pendidikan sendiri sangat berpengaruh, Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul di arahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, dan memiliki moral yang baik dan budi pekerti yang luhur.

Membangun sejarah Nasional di bidang pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas seluruh manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, dan memungkinkan para warganya mengembangkan dirinya sendiri dari berbagai aspek baik jasmani maupun rohani. Pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun secara kelompok masyarakat yang di lakukan tanpa paksaan dan secara sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka mendapatkan peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, perkembangan kecerdasan dan pembentukan watak (Kosasih). Olahraga adalah sebuah bentuk-bentuk kegiatan yang berada di dalam permainan, perlombaan dan berbagai kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi yang optimal. Pendidikan adalah kebutuhan manusia seumur hidup, dan manusia dan pendidikan saling terkait erat, di manapun mereka berada. Pentingnya pendidikan tidak dapat dilebih-lebihkan: tanpa itu, pembangunan manusia akan sulit, jika bukan tidak mungkin. Oleh karena itu, pendidikan harus difokuskan untuk menghasilkan manusia berkualitas yang mampu bersaing sekaligus memiliki nilai-nilai yang kuat dan akhlak yang mulia.

Ilmu keolahragaan semakin berkembang dan didukung oleh teknologi (iptek) dewasa ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam perkembangan motorik dan keterampilan dalam melahirkan prestasi olahraga, olahraga yang cukup berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. yaitu bola voli, sampai saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam perkembangan motorik dan keterampilan dalam melahirkan prestasi olahraga, olahraga yang cukup berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu bola voli, hingga saat ini. Bola voli adalah olahraga di mana dua pemain bersaing satu sama lain. Keberhasilan sebuah proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran penjas dapat di ketahui sampai di mana kemampuan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan siswa dapat di ukur dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar para siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar akan semakin tinggi tingkat keberhasilan proses pembelajaran, pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Dengan di berlakukannya kurikulum di tingkat sekolah, di harapkan siswa untuk lebih aktif, inovatif, kreatif, dan kompetitif dalam setiap pembelajaran, seluruh siswa di harap memanfaatkan ilmu yang di perolehnya dalam kehidupan sehari hari, untuk itu di setiap proses belajar dapat di kaitkan dengan kebermanfaatannya dalam lingkungan masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subjek pendidika.

Ilmu keolahragaan semakin berkembang dan didukung oleh teknologi (iptek) dewasa ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam perkembangan motorik dan keterampilan dalam melahirkan prestasi olahraga, olahraga yang cukup berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. yaitu bola voli, sampai saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam perkembangan motorik dan keterampilan dalam melahirkan prestasi olahraga, olahraga yang cukup berkembang seiring dengan kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi yaitu bola voli, hingga saat ini. Bola voli adalah olahraga di mana dua pemain bersaing satu sama lain. Ilmu keolahragaan semakin berkembang dan didukung oleh teknologi (iptek) dewasa ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam perkembangan motorik dan keterampilan dalam melahirkan prestasi olahraga, olahraga yang cukup berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. yaitu bola voli, sampai saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam perkembangan motorik dan keterampilan dalam melahirkan prestasi olahraga, olahraga yang cukup berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu bola voli, hingga saat ini. Bola voli adalah olahraga di mana dua pemain bersaing satu sama lain. in.8) ketepatan (*accuracy*) 9) reaksi (*reaction*) 10) kesetimbangan (*body composition*). (Putra, 2015).

Berdasarkan pengamatan saya di SMK Negeri 2 Palopo, saya menemukan sarana dan prasarana sekolah cukup baik, terutama untuk fasilitas permainan bola voli. SMK Negeri 2 Palopo juga menawarkan berbagai kegiatan ekstrakurikuler untuk membantu siswa mengembangkan dan menyalurkan keterampilan mereka. Namun perkembangan olahraga di SMK Negeri 2 Palopo tidak cukup untuk dibanggakan. Permasalahan yang sering muncul pada saat pelajaran bola voli di SMK Negeri 2 Palopo adalah ketika latihan *smash*, masih ada siswa yang belum memiliki kemampuan *smash* yang baik. Bahkan beberapa siswa tidak dapat melakukan *smash* untuk melewati net, dan bola tidak mengenai sasaran pada daerah permainan bola voli bahkan keluar dari lapangan permainan bola voli. Hal tersebut disebabkan perkenaan bola dengan tangan belum tepat sehingga tidak mengenai target yang diinginkan.

Mengingat bahwa dalam proses pembelajaran bola voli di SMK Negeri 2 Palopo siswa hanya di berikan teknik- teknik dasar dan tidak di dukung dengan latihan fisik, sehingga kurangnya keterampilan khusus *smash* dalam permainan bola voli pada peserta didik di SMK Negeri 2 Palopo, maka di rasa perlu untuk di ketahui

faktor-faktor penyebabnya, apakah faktor pembelajaran yang kurang optimal di mana penyampaian guru yang membosankan yang membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, kenyataan tersebut dapat di ketahui dari antusiasnya siswa mengikuti proses pembelajaran. Apa bila guru penjas dapat memberikan variasi pada sebuah permainan, ada kemungkinan siswa tertarik dan termotivasi untuk bergerak aktif sekaligus memberikan siswa kesempatan untuk mendapatkan sebuah pengetahuan yang baru dari metode permainan tersebut.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya adalah: motifasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, strategi pembelajaran yang di gunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya materi *smash* bola voli menggunakan media bola gantung agar kemampuan *smash* dapat meningkat.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membantu keefektifan dan penyampaian pesan pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motifasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman. Salah satu media yang dapat di gunakan dalam pembelajaran *smash* bola voli adalah pembelajaran menggunakan media bola gantung. Media bola gantung adalah sarana yang di butuhkan untuk melakukan *smash* dilapangan dan melompat untuk melakukan pukulan *smash* sekeras-kerasnya terhadap bola yang di gantung. Media bola gantung merupakan media yang cukup menarik untuk di gunakan dan oleh sebab itu penggunaan media bola gantung pada penjaskes diharapkan akan meningkatkan kemampuan siswa.

Dalam penelitian ini, setelah menggunakan pakaian olahraga siswa di siapkan dalam kelas terlebih dahulu sesuai dengan tempat duduknya, kemudian guru menyampaikan cara melakukan *smash* bola voli menggunakan media bola gantung agar siswa dapat memahami, setelah itu siswa di arahkan ke lapangan untuk

mempraktekkan *smash* menggunakan media bola gantung. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk upaya agar siswa dapat menerima materi *smash* bola voli menggunakan media bola gantung serta meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan antusias dan senang. Kondisi tersebut akan menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa yang sebelumnya hanya sekitar 25% saja dalam melakukan *smash* bola gantung di harapkan dengan menggunakan media bola gantung kemampuan siswa dapat meningkat menjadi 75% dari 24 siswa.

Berdasarkan pertimbangan dan permasalahan yang terjadi di atas, maka peneliti mengangkat judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan *Smash* Bola Voli Menggunakan Media Bola Gantung Di SMK Negeri 2 Palopo**”

## **1.2 Rumusan Masalah.**

Apakah menggunakan media bola gantung dapat meningkatkan kemampuan *smash* bola voli di SMK Negeri 2 Palopo?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada di atas, tujuan yang di harapkan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan *smash* bola voli dengan menggunakan media bola gantung di SMK Negeri 2 Palopo.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1.4.1. Sebagai referensi bacaan untuk para pembaca.

1.4.2 Sebagai pengetahuan untuk pembaca.

1.4.3 Sebagai standarisasi nilai bagi siswa.

1.4.5 Menambah wawasan keilmuan dan pendidikan yang berkaitan tentang hubungan sosial.

### **1.5 Solusi Yang Di Tawarkan**

Berdasarkan permasalahan yang di amati oleh peneliti di harapkan dengan menggunakan metode *smash* bola gantung siswa dapat meningkatkan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Deskripsi Teori**

##### **2.1.1 Belajar dan Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif, belajar dan pembelajaran bisa dikatakan sebuah bentuk edukasi yang membantu adanya sebuah interaksi antara guru dengan siswa, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diharapkan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kebutuhan dalam mengajar.

Belajar juga dimaknai sebagai proses perubahan perilaku dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi antara komponen-komponen tersebut.

Hakikat belajar dan pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah sebuah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran akan dicapai apabila peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut

dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apa bila hanya dari segi fisik saja yang aktif sedangkan mentalnya tidak aktif, maka tujuan dari pembelajar belum tercapai, hal ini sama saja peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan dalam dirinya. Belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas belajar.

Pelatihan olahraga bola voli pada hakikatnya merupakan suatu upaya pendidikan. Secara sederhana permainan bola voli bagi siswa atau atlit dapat diartikan sebagai proses belajar bergerak, atau belajar melakukan gerak. Untuk terampil dalam permainan bola voli pemain atau atlit harus memperagakan teknik atau taktik memainkan bola voli di lapangan untuk meraih kemenangan dalam setiap pertandingan, teknik dasar bermain bola voli yang harus di tingkatkan antara lain adalah *servis*, *passing*, *block*, dan *smash*. Salah satu tujuan bermain bola voli selain meningkatkan aktifitas fisik dan taktik adalah untuk meraih angka dan kemenangan pertandingan. Kemenangan dapat di raih dengan cara kerja sama tim yang baik. Dengan melakukan *smash* yang baik merupakan sebuah serangan yang baik pula.

*Smash* merupakan gerakan yang esensial, cara yang cukup mudah untuk memenangkan angka, sehingga dapat di simpulkan bahwa *smash* adalah serangan yang di lakukan terhadap pihak lawan. Tindakan ini di lakukan ketika bola melambung di atas net baik yang di hasilkan dari umpan atau passing teman sepermainan atau bola yang berasal dari lawan yang di dimanfaatkan untuk melakukan pukulan keras. Dilihat dari pengertiannya smash dapat di definisikan sebuah cara memainkan bola dengan efektif dan efisien untuk mendapatkan hasil yang optimal, tapi tetap berpegang pada peraturan permainan yang di tetapkan.

Faktor penunjang keberhasilan pendidikan salah satunya adalah kurikulum, adapun yang mencakup segala kegiatan yang terjadi di sekolah baik di dalam maupun di luar kelas berupa inti atau materi yang tersusun secara ilmiah untuk mencapai tujuan pendidikan di bawah naungan satuan pendidikan, kurikulum selalu mengalami perubahan yang menyesuaikan perkembangan saman dan tidak statis. Kurikulum



mengartikan standar kompetensi lulusan (SKL) adalah yang mencakup efektif, kognitif, dan psikomotor sebagai tujuan kriteria kualitas lulusan. Dalam kurikulum 2013 lebih menekankan pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Hal itu di harapkan agar mampu menyesuaikan gaya modern dalam belajar karena sebagai upaya untuk memberikan pengaruh positif dalam perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotor individu PJOK dalam kurikulum juga beradaptasi dengan pendekatan saintifik. (Mustafa & Winarno, 2020)

Percayaan diri adalah sikap positif seseorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang di hadapinya, dan sejauh mana pengharapan umum tentang keberhasilan. Percaya diri adalah keyakinan seseorang pada kemampuan yang ada dalam dirinya. Adapun definisi kepercayaan diri sebagai suatu perasaan yang berisi kekuatan, kemampuan, dan keterampilan untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu yang dilandasi keyakinan untuk sukses. Percaya diri bukan berarti menjadi keras atau seseorang yang sering menghibur dalam suatu kelompok, percaya diri tidak juga menjadi kebal terhadap kekuatan. Percaya diri adalah kemampuan mental untuk mengurangi pengaruh negatif dari keragu-raguan, dengan demikian biarkan rasa percaya diri setiap orang di gunakan pada kemampuan dan pengetahuan personal untuk memaksimalkan efek.

Berdasar kan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah penilaian positif terhadap diri sendiri mengenai kemampuan yang ada pada dirinya untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan serta kemampuan mental untuk mengurangi pengaruh negatif diri keragu-raguan yang mendorong indifidu untuk meraih keberhasilan atau kesuksesan tanpa tergantung terhadap pihak lain dan bertanggung jawab atas keputusan yang telah di tetapkan. (Mirhan, 2016)

### **2.1.2 Pengertian Bola Voli**

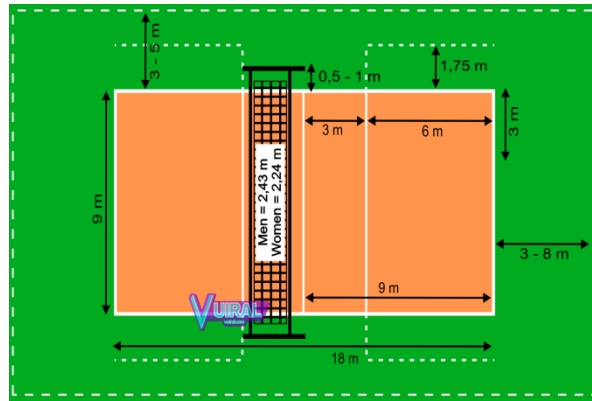
Permainan bola voli adalah permainan yang di lakukan secara beregu, akan tetapi penguasaan teknik secara individu sangat penting untuk di miliki. Hal ini dibuktikan

dengan pembinaan pada tahap-tahap awal perlu penekanan untuk penguasaan teknik-teknik dasar permainan bola voli. Sama halnya dengan beberapa olahraga bola voli juga memiliki teknik dasar yang perlu dikuasai oleh para pemain. Salah satunya adalah *smash*, karena teknik ini merupakan teknik yang dapat menentukan terjadinya poin bagi tim. Bola voli terdiri dari beberapa teknik dasar seperti *servis*, *passing*, *smash* dan *block*. Penguasaan teknik dasar permainan bola voli harus benar-benar dilakukan, sebab penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salahsatu unsur yang menentukan sebuah hasil pertandingan, setelah kondisi fisik, teknik, taktik dan mental. (Hambali & Sobarna, 2019)

Permainan bola voli adalah salah satu permainan yang cukup di gemari seluruh kalangan dan cukup mudah untuk di mainkan baik anak-anak sampai orang dewasa baik wanita dan pria. Perinsip bermain bola voli adalah memainkan bola dengan memukul dan mencatuhkan bola ke dalam lapangan permainan lawan dengan menyebrangkan bola melewati bagian atas net atau jaring dan mempertahankannya agar bola tidak jatuh di lapangan sendiri. Setiap regu di perkenankan memainkan atau menyentuh bola tidak lebih dari tiga kali sebelum melewati net selama bola dalam permainan, pemain di haruskan menjatuhkan bola secepat mungkin menjatuhkan bola di daerah lawan dan melewati bagian atas net dengan bagian badan pinggang ke atas dengan syarat pantulkan bola beraih sempurna sesuai dengan peraturan.(Mustafa & Winarno, 2020)

Dengan bermain bola voli di harap akan meningkatkan segala unsur-unsur daya pikir kemampuan dan perasaan. Kepribadian dapat di tingkatkan dengan control pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang di perbuatnya. Permainan bola voli mempunyai ciri dapat di mainkan dengan melambungkan bola sebelum bola tersebut menyentuh lantai (*volleying*). Seperti olahraga beregu lainnya, bola voli memerlukan kerjasama antara anggota regu, enam pemain bergerak dalam lapangan seluas 9 x 9 m (setengah dari lapangan permainan) dan bekerjasama untuk mendapatkan hasil permainan yang maksimal, yaitu memukul

bola dengan tangan agar bola melewati jaring net agar lawan tidak dapat mengembalikannya.



Gambar dan ukuran lapangan bola voli vuiral.com

Manfaat lain dari permainan bola voli adalah: (1) kerjasama, (2) repleks, (3) lompatan yang tinggi agar dapat memukul atau memblock bola dengan mudah, (4) kreatif. Oleh karena itu permainan sangat membutuhkan kondisi fisik yang sangat baik, profil fisik yang tinggi dan atletis, sehat, cerdas, terampil dan sikap sosial yang tinggi agar menjadi pemain yang berkualitas. Permainan bola voli sejalan dengan perkembangan jaman yang membuat beberapa perubahan terutama pada perubahan permainan yang semakin baik, salah satu peraturan yang di gunakan saat ini yaitu mengenai cara penilaiannya.(Alficandra et al., 2019)

Menurut Syafruddin (2011) latihan adalah suatu proses pengolahan atau penerapan materi latihan seperti keterampilan-keterampilan gerakan dalam bentuk pelaksanaan yang berulang-ulang dan melalui tuntunan yang bervariasi. Proses tersebut mulai dari tahap penemuan, tahap penghalusan, penstabilan, dan tahap penerapan keterampilan motorik secara bervariasi. Dalam hal ini latihan smash untuk mendapatkan hasil permainan yang baik. Dengan demikian, untuk mendapatkan hasil *smash* bola voli, latihan *smash* mau tidak mau harus menjadi salah satu latihan inti dalam program latihan bola voli.

### 2.1.3 Teknik Bermain Bola Voli

Adapun teknik dasar yang harus di kuasai dalam permainan bola voli di antaranya, *servis*, *passing*, *smash*, dan *blocking*. teknik dasar permainan bola voli adalah “*smash*

(*hitting*), *passing* (passing), *servis* (service), dan hadang(*blocking*)". Sedangkan teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola voli dapat di artikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan peraturan yang berlaku dalam permainan bola voli untuk mencapai hasil yang optimal. Permainan bola voli mempunyai beberapa macam teknik dasar, yaitu: 1) Teknik servis, 2) Teknik pas bawah, 3) Teknik pas atas, 4) Teknik umpan, 5) Teknik *smash*, 6) Teknik bendungan (*block*). Eriek Satya Haprabu (2017 :63)

Berdasarkan syarat penguasaan teknik dasar bola voli, maka teknik-teknik dasar permainan bola voli dapat di bedakan sebagai berikut:

#### 2.1.2.1 Servis

*Servis* merupakan pukulan pembuka untuk memulai suatu permainan sesuai dengan kemajuan permainan, teknik saat ini sebagai permulaan permainan tapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan serangan awal untuk mendapat nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan. *servis* adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melalui net ke daerah lawan. Pukulan *servis* dilakukan pada permulaan permainan dan setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan *servis* sangat berperan besar dalam memperoleh point, maka pukulan *servis* harus meyakinkan, terarah, keras, dan menyulitkan lawan.

#### 2.1.2.2 Passing

*passing* adalah upaya seseorang pemain dengan menggunakan suatu teknik terutama untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Sehingga *passing* seorang pemain haruslah akurat guna memperoleh strategi penyerangan yang baik pula. *Passing* dalam permainan bola voli merupakan suatu teknik memainkan bola yang dilakukam oleh seorang pemain dengan satu atau dua tangan dengan tujuan untuk mengarahkan bola ke tempat lawan atau tempat sendiri untuk selanjutnya dimainkan kembali. Istilah lain

yang dipakai dalam permainan bola voli adalah *set up* atau umpan. Dalam permainan bola voli *passing* dapat dilakukan dengan cara *passing* bawah dan *passing* atas.(Ahmadi, 2017)

#### 2.1.2.3 *Blocking*

*Blocking* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukan merupakan teknik yang sulit untuk dilakukan. Namun keberhasilan dalam melakukan *block* memiliki presentase yang lebih kecil karena bola yang akan di *block* dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh tinggi lompatan dan jangkauan tangan terhadap bola yang dipukul oleh lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan aktif dan pasif dimana pergerakan aktif adalah saat melakukan *block* tangan digerakan ke kanan maupun kekiri, sedangkan pergerakan pasif adalah saat melakukan *block* hanya dijulurkan ke atas tanpa ada pergerakan. *Blocking* dapat dilakukan oleh satu pemain, dua pemain maupun tiga pemain. Putra (2015).

#### 2.1.2.4 *Smash*

*Smash* merupakan serangan terakhir yang banyak menghasilkan angka, *smash* merupakan pukulan yang keras, tajam dan cepat melewati net yang di arahkan ke bidang lapangan lawan untuk mendapatkan poin. Untuk melakukan *smash* yang baik membutuhkan penguasaan teknik melompat, menendang serta ketepatan mengarahkan bola pada sasara, agar dapat mengembangkan teknik dasar *smash* maka harus di tunjang dengan komponen-komponen kondisi fisik yang baik dalam melakukan serangan *smash* yang baik. Seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelentukan, kelinjahan, dan pengembangan koordinasi. Diantara komponen-komponen kondisi fisik dalam melakukan *smash* dalam sepak takrow terletak pada kaki tumpuan dan lompatan atau *power* dan kekuatan otot tungkai yang tampak lebih mendominasi di bandingkan komponen kondisi fisik lainnya. *Power* merupakan

faktor yang paling penting dalam menentukan keberhasilan berbagai macam cabang olahraga. Kekuatan otot tungkai merupakan salah satu unsur membentuk daya ledak otot tungkai. Hal ini dapat meningkatkan kekuatan untuk menghasilkan lompatan yang baik. (Sardiman et al., 2017)

*Smash* adalah salah satu seni dalam permainan bola voli, senjata untuk menyerang di bola voli, pukulan kuat di mana ada kontak dari tangan ke bola secara penuh dari atas sehingga bila curam dalam kecepatan tinggi. *Smash* biasanya pukulan yang sangat mematikan karena bola sulit dikembalikan dan bagai mana memainkan bola secara efisien dan efektif dalam peraturan permainan untuk mencapai hasil yang maksimal. Dalam praktiknya ada teknik *smash* yang harus diutamakan dan *smash* adalah senjata ampuh untuk memenangkan setiap *rally* dan menghasilkan angka.

Tes yang di gunakan untuk mengukur kekuatan smash yaitu dengan tes kemampuan smash dan cara mengukur ketepatan *smash* di lakukan dengan diagonal dan frontal atau menggunakan lapangan bola voli yang di beri petak penilaian, ketepatan smash di ukur dengan tes ketepatan *smash*. (Hermanzoni, 2020)

*Smash* merupakan pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan, *smash* adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan, sehingga mengakibatkan pihak lawan sulit mengembalikan. Pukulan *smash* juga sering disebut *spike*, dimana merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim.

Dari sekian banyak teknik dasar yang ada, *smash* merupakan teknik yang selalu digunakan untuk menyerang dan menghasilkan angka serta meraih kemenangan. Karena permainan bola voli merupakan permainan cepat maka teknik menyerang lebih dominan dibandingkan dengan teknik bertahan.

Beberapa faktor lain yang mempengaruhi dalam permainan bola voli adalah aspek biologis yang terdiri atas potensi atau kemampuan dasar tubuh, postur tubuh dan struktur tubuh serta gizi, dan aspek psikologis, intelektual atau kecerdasan, motivasi, kepribadian, serta koordinasi kerja otot dan saraf. Sedangkan faktor

pendukung *smash* yaitu pemberian bola pada *smasher* yang bersangkutan serta *block*. *Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Pada posisi empat dan dua serangan pada umumnya dilakukan bola-bola tinggi, efektif menghasilkan angka. Umpan bola tinggi membentuk daerah sasaran yang lebih luas sehingga memudahkan *smasher* untuk menempatkan bola ke daerah sasaran yang diinginkan. Sedangkan pada posisi tiga serangan yang dilakukan dengan bola-bola sedang dan pendek lebih efektif menghasilkan angka karena pola serangan menjadi lebih cepat dan mempersulit lawan untuk melakukanantisipasi datangnya bola. (Rahman et al., 2014)

*Smash* dapat dilakukan dari semua posisi. Posisi empat, tiga, dan dua posisi ini yang sering dipergunakan untuk menyerang. Dari ketiga posisi tersebut seorang pelatih atau guru harus memperhatikan tingkat kesulitan dan posisi yang paling efektif untuk menghasilkan angka sehingga mampu menyusun tim berdasarkan tipe-tipe pemain secara tepat. Tipe-tipe pemain dalam permainan bola voli itu antara lain tipe pemain penyerang, tipe pemain bertahan, tipe pemain pengumpan, tipe pemain serba bisa.

Beberapa faktor yang menentukan keberhasilan seseorang dalam melakukan *smash* adalah timing atau ketepatan, meliputi:

a.) Ketepatan saat melakukan awalan, b). Ketepatan saat meloncat, c). Ketepatan saat memukul bola. Ardhana putra (2015)

*smash* adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan, sehingga bola melewati bagian atas jaring dan mengakibatkan dan mengakibatkan lawan sulit untuk mengembalikan bola, panjang kaki juga salah satu yang harus di perhatikan dalam permainan bola voli, terutama untuk pukulan keras. Untuk menghasilkan pukulan yang mematikan permainan lawan, pemain harus memukul bola pada saat ketinggian maksimum untuk menghindari block lawan.

Dalam teknik *smash* banyak faktor fisik yang mempengaruhi keberhasilan smash komponen fisik terbagi menjadi: 1) Kekuatan, 2) Daya tahan, 3) Daya ledak,

4) kecepatan, 5) Daya lentur, 6) Kelinjahan, 7) Kordinasi, 8) Keseimbangan, 9) Ketepatan dan, 10) Reaksi.

Untuk menunjang penguasaan *smash* yang baik di butuhkan kekuatan otot lengan untuk membuat smash tepat sasaran dan keras serta daya ledak otot tungkai untuk menunjang lompatan yang tinggi saat melakukan *smash*.

Kekuatan adalah kemampuan kelompok otot untuk mengatasi sesuatu beban atau ketahanan dalam menjalankan aktifitas. Sedangkan daya ledak adalah kemampuan otot atau sekelompok otot seseorang untuk kekuatan maksimal yang di gunakan dalam waktu yang sependek pendeknya atau sesingkat singkatnya. Power otot tungkai merupakan kemampuan sekelompok otot tungkai untuk melakukan gerak secara eksplosif ketika melakukan lompatan

Jadi dalam cabang olahraga bola voli selain tekniknya yang sangat penting, ada juga kondisi fisik yang harus di asah agar penguasaan tekniknya bisa berjalan dengan baik. Dalam teknik *smash* ada kondisi fisik yang sangat mempengaruhi yaitu kekuatan otot lengan dan daya ledak otot tungkai. Dengan kekuatan otot lengan akan membuat *smash* yang dilakukan keras dan tepat sasaran, dan dengan daya ledak otot tungkai akan memudahkan atlit dalam melakukan lompatan yang tinggi. (Hermanzoni, 2020)

#### **2.1.4 Ketepatan *Smash***

##### **2.1.3.1 Pengertian Ketepatan**

Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan suatu gerak kesuatu sasaran sesuai dengan tujuannya. Dengan kata lain bahwa ketepatan adalah kesesuaian antara kehendak (yang digunakan) dan kenyataan (hasil) yang diperoleh terhadap sasaran (tujuan) tertentu. Kecepatan merupakan faktor yang di perlukan seseorang untuk mencapai target yang di inginkan. Ketepatan berhubungan dengan keinginan seseorang untuk memberi arah kepada sasaran dengan maksud dan tujuan tertentu.



Selain gerakan-gerakan yang dilakukan untuk mencapai sasaran, ketepatan juga di artikan sebagai ketepatan jalannya suatu gerakan atau rangkaian gerak untuk mencapai hasil yang maksimal. Manfaat ketepatan dalam bermain bola voli antara lain meningkatkan prestasi atlet, gerakan anak latih dapat efektif dan efisien, mengurangi resiko terjadinya cedera, dan mempermudah menguasai teknik dan taktik.

#### 2.1.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi ketepatan

Ketepatan di pengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri subyek sehingga dapat dikontrol oleh subyek. Faktor eksternal di pengaruhi dari luar subyek, dan tidak dapat dikontrol oleh subyek.

Faktor-faktor penentu baik tidaknya ketepatan (*accuracy*) adalah: a). Jauh dekatnya sasaran, b). Besar kecilnya sasaran, c). Koordinasi tinggi, d) Cepat lambatnya gerakan, e). Kuat lemahnya suatu gerakan, f). Ketajaman indera dan pengaturan syaraf, g). Feeling dan ketelitian, h). Penguasaan teknik yang benar dan mempunyai sumbangan baik terhadap ketepatan mengarahkan gerakan.

Dari poin-poin yang ada di atas dapat di kelompokkan antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain koordinasi ketajaman indera, penguasaan teknik, cepat lambatnya gerakan, *feeling* dan ketelitian, serta kuat lemahnya suatu gerakan. Sedangkan faktor eksternal di pengaruhi besar kecilnya sasaran dan jauh dekatnya jarak sasaran.

Permainan target (*target games*) adalah permainan yang akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis di lempar atau di pukul terarah mengenai sasaran yang telah di tentukan dan semakin sedikit pukulan yang di arahkan ke sasaran semakin baik. Pengemasan materi ajar akurasi *smash* pada bola voli dapat di lakukan dengan menggunakan metode target games. Di mana metode tersebut secara tepat mampu melatih teknik *smash* dengan memiliki akurasi yang baik. Situasi yang baik akan menumbuhkan motivasi belajar siswa yang menambah

semangat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran. Pemilihan metode yang tepat akan memberikan kontribusi yang lebih maksimal terhadap peningkatan kemampuan *smash* bola voli.

Tingkat kesulitan materi yang di berikan juga akan mempengaruhi cepat lambatnya siswa dalam menguasai teknik, sehingga guru harus mampu menjadi tenaga pendidik yang mampu menjembatani keterbatasan. Disamping itu, lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang di ajarkan. Hal ini seperti kualitas sarana prasarana yang di miliki sekolah. Dengan memiliki sarana yang lengkap maka guru akan mudah untuk memberikan materi pembelajaran dan dengan mudah memodifikasi permainan yang di dukung oleh kelengkapan sarana dan metode mengajar.

Secara khusus model target *smash* merupakan model menyampaikan materi ajar dengan permainan yang di rancang dengan memberikan target sehingga model ini bertujuan untuk melatih kemampuan *smash* yang memiliki akurasi yang baik. Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Sejalan dengan pendapat tersebut maka dapat di nyatakan bahwa dengan memberikan model pembelajar yang tepat akan membantu siswa dalam menguasai teknik bermain yang baik. Dengan memiliki teknik yang benar maka teknik tersebut dapat di gunakan secara efektif dan efisien. (Setiawan & Setiawan, 2018)

### **2.1.5 Kinerja *smash***

Kinerja *smash* adalah kesediaan seseorang atau kelompok orang untuk melakukan sesuatu kegiatan dan menyempurnakannya sesuai dengan tanggung jawab dengan hasil seperti yang di harapkan. Kemudian menurut Ambar Teguh Sulis tiyani dan Rosida, “kinerja seseorang merupakan kombinasi dari kemampuan, usaha, dan kesempatan yang di nilai dari hasil kerjanya”. Kinerja merupakan hasil kerja yang di capai

seseorang dalam melaksanakan tugas- tugas yang di bebaskan kepada yang di dasarkan atas kecakapan, pengalaman, dan ke sungguhan serta waktu.

Kinerja merupakan suatu kondisi yang harus di ketahui dan dikonfirmasi kepada pihak tertentu untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil. Berdasarkan pengertian kinerja di atas, maka kinerja *smash* dapat di artikan sebagai hasil pelaksanaan smash yang di nilai sesuai dengan kombinasi dan kemampuan gerakanya. Beutelstahl membagi tahapan smash menjadi empat tahap, 1). Tahap pertama: *Run up* (lari menghampiri), 2). Tahap kedua: *Take off* (lepas landas), 3). Tahap ketiga: *Hit* (memukul saat melayang di udara), 4). Tahap keempat: *Landing* (mendarat) Dari poin-poin di atas dapat di artikan bahwa dalam melakukan *smash* terdapat beberapa tahap. Uraian lebih jelas tahap-tahap tersebut seperti yang ada dibawah ini.

#### 2.1.4.1 Tahap awal

Awalan tergantung dari lintasan bola umpan, kira-kira 2,5 sampai 4 meter dari jatuhnya bola. Langkah terakhir paling menentukan pada saat meloncat sehingga *smash* harus memperhatikan baik tidaknya posisi kaki yang akan meloncat dan berada di tanah lebih dahulu, kaki lain menyusul di sebelahnya. Arah yang di ambil harus di atur sedemikian rupa, sehingga atlet berada di belakang bola pada saat akan melakukan loncatan. Tubuh saat itu berada pada posisi menghadap net, kedua lengan yang menjulur ke depan di ayunkan ke belakang dan ke atas sesudah langkah pertama, kemudian di ayunkan kedepan sehingga pada saat melompat kedua lengan tergantung ke bawah di depan tubuh atlet.

#### 2.1.4.2 Tahap meloncat

Untuk memukul *right hand* langkahkan kaki kiri ke depan dengan langkah biasa kemudian di ikuti kaki kanan yang panjang, diikuti dengan segera oleh kaki kiri yang di letakkan samping kaki kanan (untuk pemukul *left hand* sebaliknya). Langkah pada saat meloncat harus berlangsung dengan lancar tanpa terputus-putus. Pada saat meloncat kedua lengan yang menjulur di gerakkan ke atas. Tubuh di teruskan, kaki yang di gunakan untuk meloncat yang memberikan kekuatan pada saat meloncat.

Lengan yang di gunakan untuk memukul serta sisi badan di putar sedikit sehingga menjauhi bola, punggung agak membungkuk dan lengan yang lain tetap di pertahankan setinggi kepala yang berguna untuk mengatur keseimbangan secara keseluruhan.

#### 2.1.4.3 Tahap saat memukul bola

Dalam gerakan memukul dapat di sesuaikan dengan jenis *smash* yang di gunakan. Gerakan memukul hasilnya akan lebih baik hasilnya apa bila menggunakan lecutan tangan, lengan dan membungkukkan badan. Setelah di udara dan lengan sudah terangkat keatas di lanjutkan gerakan memukul bola dan hasil pukulannya akan lebih sempurna apabila smash meggunakan lecutan tangan, lengan, dan membungkukkan badan merupakan kesatuan gerak yang harmonis.

#### 2.1.4.4 Tahap mendarat

Cara mendarat dalam setiap *smash* yaitu pada saat tubuh bagian atas membugkuk ke depan, kaki di arahkan kedepan untuk mempertahankan keseimbangan. Atlet mendarat pada saat kedua kakinya dengan sedikit di tekuk.

Teknik *smash* di gunakan sebagai senjata untuk menyerang dan mengumpulkan angka dalam permainan bola voli. Mengingat pentingnya hal tersebut maka pelaksana teknik smash dalam pertandingan harus efektif. Dalam melakukan smash terdapat beberapa tahap yaitu awalan, saat melompat, saat memukul bola, dan saat mendarat. (Hermansyah & Permadi, 2018)



Gambar teknik smash dalam permainan bola voli rambe 17- WordPress.com

#### 2.1.6 Games Dalam Teaching Games For Understanding (TGFU)

Pendekatan taktis di sebut juga Teaching Game For Understanding atau Game Sense, di mana dalam pembelajaran berusaha mengajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagai mana penerapannya dalam situasi permainan, tujuan utama dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Siswa di dorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan.

Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan.

#### 2.1.5.1 Prinsip-prinsip pedagogi Teaching Game for Understanding (TGFU)

Empat prinsip pedagogik (sampling, representasi, eksagerasi dan kompleksitas, taktik) yang berhubungan dengan pembelajaran pendekatan taktik.

#### 2.1.5.2 Klasifikasi Permainan dalam Teaching Game For Understanding (TGFU)

Bahwa TGFU memiliki ciri khas dalam pengolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 kelompok, yaitu: 1). Permainan invasi (Invasion games), 2) Net (Wall games), 3). Target games, 4) Fielding dan Runscoring games.

#### 2.1.5.3 Penilaian TGFU.

GPAI (GPAI terdiri dari tujuan komponen utama yang meliputi semua kategori permainan (invasi, net/wall, striking/fielding, dan target). Masing masing komponen dapat di nilai secara bebas atau dalam kombinasi dengan komponen lainnya.

Dalam pembelajaran permainan bola voli menggunakan teaching game for understanding di mulai dengan menggunakan formasi dasar segi tiga. Penerapan tiga serangkai yaitu, meliputi minimal tiga permainan agar memenuhi tiga peran yang di gambarkan sebagai tosser (T), performer adalah pengumpan (S) dan pemain followthrough adalah pemukul (H). Adam Sudrajat (2015: 9-10)

## 2.1.7 Hakikat penjas

2.1.6.1 Pendidikan jasmani atau *physical education* sebagai bagian dari pendidikan yang bermaknakan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan integral dari sistem pendidikan, pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari program pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, *neuromuscular*, intelektual dan emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu proses aktifitas jasmani, yang di rancang dan di susun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Selaras dengan Aip Saripudin, Kurikulum pendidikan jasmani menjelaskan, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang di rencanakan secara sistimatis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuscular*, perseptual, kognitif dan inofatif. Selanjutnya Balitbang Kurikulum Depdiknas mengemukakan yaitu,

2.1.6.2 Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa, berupa aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga, yang di rencanakan secara sistematis, guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral.

Dari berbagai pengertian atau definisi di atas, terdapat beberapa kesamaan pengertian, yaitu pendidikan jasmani di laksanakan melalui aktifitas gerak atau fisik, di rencanakan secara sistematis dan untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif, efektif, emosional dan psikomotor.

2.1.6.3 Tujuan pendidikan jasmani sering didefinisikan berbeda oleh para ahli pendidikan tergantung situasi dan kepentingan pada saat definisi itu di buat, Sebagai berikut: a) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai orang

tubuh seseorang (*physical fitness*), b) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skill-full*), c) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya, d) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pendidikan jasmani menekankan aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh yaitu kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral, yang merupakan tujuan pendidikan pada umumnya. (Bentri et al., 2016)

Tujuan umum pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah mengaju pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat, kutipan-kutipan tersebut mempertegas bahwa betapa luas dan kompleksnya esensi pendidikan di kembangkan melalui pendidikan jasmani secara totalitas yang menyangkut esensi fisiologis maupun esensi psikologis. Dengan demikian para guru pendidikan jasmani di tuntut mampu memanfaatkan aktifitas jasmani sebagai media untuk meraih tujuan pendidikan secara keseluruhan dengan menciptakan lingkungan pengajaran pendidikan yang kondusif melalui berbagai pendekatan teori belajar.

#### 2.1.6.4 Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah

Sebagian dari kompetensi guru adalah kemampuan merencanakan pelajaran, kemampuan mengelola pembelajaran, dan kemampuan mengevaluasi pembelajaran. Kemampuan-kemampuan ini harus dapat melahirkan konsep perilaku belajar pada siswa, yang selama ini guru lebih banyak berfikir bagai mana saya harus mengajar, bukan bagai mana agara anak mampu belajar.

Azas ketercernaan dan kebermaknaan atau *developmentally Appropriate Practice (DAP)* harus menjadi pertimbangan pokok dalam merencanakan, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran. Pertimbangan kematangan siswa, tingkat kesulitan materi, tujuan belajar, ketersediaan sarana prasarana, dan unsur-unsur pendukung lainnya senantiasa di rencanakan dan di buat secara matang. Azas DAP yang menjadi azas pembelajaran pendidikan jasmani di SD, di kembangkan menjadi beberapa azas yang terdiri dari: a) Azas pendidikan yang menyeluruh, b) Azas perumusan tujuan yang realitas, c) Azas Individualitas, d) Azas partisipasi merata dan menyeluruh, e) Azas mengutamakan kesenangan dan kebebasan bergerak, f) Azas mengutamakan pengalaman sukses dan g) Azas modifikasi tugas ajar. Drs. Zubair et al (2013: 19-22)

#### **2.1.8 Karakteristik Siswa**

Karakteristik siswa adalah bagian-bagian pengalaman siswa yang berpengaruh pada keefektifan proses belajar. Penelitian tentang karakteristik siswa bertujuan untuk mendeskripsikan bagian kepribadian siswa yang perlu di perhatikan untuk kepentingan rancangan pembelajaran, Karakteristik siswa adalah salah satu variabel dalam desain pembelajaran yang biasanya di definisikan sebagai latar belakang pengalaman yang di miliki oleh siswa termasuk aspek-aspek lain yang ada pada diri mereka seperti kemampuan umum, ekspektasi terhadap pembelajaran, dan ciri-ciri jasmani serta emosional siswa, yang memberikan dampak terhadap keefektifan belajar.

Hal ini di buktikan dengan hasil temuan Djohan, yang menunjukkan bahwa kecerdasan sosial siswa di daerah (Tangerang) memiliki rata-rata kecerdasan sosial di kota besar (Jakarta). Artinya, guru di dalam memilih strategi pembelajaran harus mempertimbangkan kecerdasan atau kemampuan siswa yang relevan dengan strategi pembelajaran yang di gunakan. Secara keseluruhan dari observasi mengenai pentingnya memahami karakteristik siswa sebagai dasar strategi pengajaran oleh guru sudah di plementasikan dengan baik selama proses pembelajaran di SDN Cikokal 2.

As-Sabiqin (2020: 3-4)



### **2.1.9 Penelitian Relewan**

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sangat di perlukan untuk mendukung kajian teoritis yang telah di gunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berfikir, adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

2.1.8.1 Penelitian yang di teliti oleh Yonex Frasto Wibowo (2013) dengan judul “Pengaruh Bermain Lempar *Shuttlecock* Terhadap kemampuan *smash* Putra Usia 11-15 Tahun di Sekolah Bulutangkis Garuda Jaya Purworejo, Analisis data menggunakan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa: ada pengaruh yang signifikan bermain lempar *Shuttlecock* terhadap kemampuan smash siswa putra 11-15 tahun di Sekolah Bulutangkis Garuda Jaya Purworejo dengan nilai t hitung  $14.130 > t$  tabel 2.09 dan nilai signifikan  $0.000 < 0,005$ . Dengan kenaikan presentase sebesar 92.69%, sehingga  $H_a$  diterima.

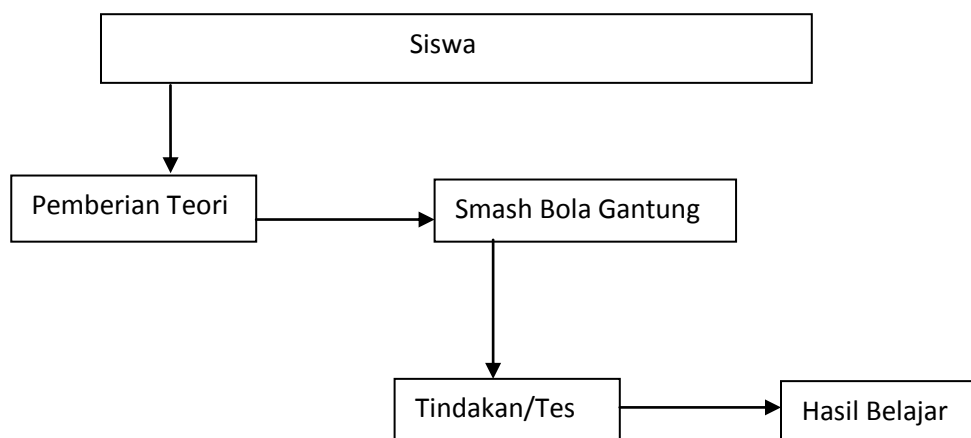
2.1.8.2 Penelitian yang diteliti oleh Nindy Eka Wahyuningtyas (2014) pengaruh permainan target (*Target Games*) Terhadap peningkatan Ketepatan Pukulan *smash* Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Pangudi Luhur Yogyakarta. Teknik analisis data menggunakan uji t dan sebelumnya telah diuji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan di peroleh nilai t hitung 13,534 dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,005$ . Nilai rata hasil pukulan *smash* awal atau *pretest* sebesar 29,35 sedangkan ketepatan *posttest* naik menjadi 33,90. Ardhana Purnama Putra (2015: 47-48)

### **2.1.10 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan landasan teori di atas maka dapat di jadikan suatu kerangka berfikir, dalam permainan bola voli yang gerakannya di lakukan dengan cepat, tepat dan dalam situasi yang bervariasi maka dari itu di butuhkan kemampuan smash yang baik agar dapat mendukung permainan performa saat bermain. *Smash* seringkali di anggap senjata utama untuk mematikan permainan lawan pada permainan bola voli. *Smash* merupakan sebuah pukulan keras dan tajam yang diarahkan ke daerah permainan lawan yang sulit untuk di jangkau. Dari uraian di atas permainan (*bola gantung*) di

anggap tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran meningkatkan keterampilan bermain bola voli khususnya pada akurasi *smash*.

Selain itu model bermain di anggap tepat untuk siswa SMK dengan asumsi bahwa, melalui bermain secara tidak sadar terdapat unsur menyenangkan, mudah, menarik, sederhana, tidak membosankan dan dilakukan secara sukarela oleh peserta didik. Sehingga peserta didik akan merasa bebas dan leluasa dalam proses pembelajaran, namun tetap dalam pengawasan. Proses pembelajaran yang diberikan secara maksimal akan meningkatkan sesuatu yang dipelajari, dalam hal ini merupakan meningkatkan kemampuan *smash*. Dari uraian di atas diharapkan, peserta didik akan lebih baik akurasi *smash*nya agar lebih menguntungkan bagi dirinya dan semakin baik pula kemampuannya dalam bermain bola voli terutama saat menyerang dan mematikan permainan lawan.



**Gambar 2.1** Model pembelajaran

### 2.1.11 Hipotesis Tindakan

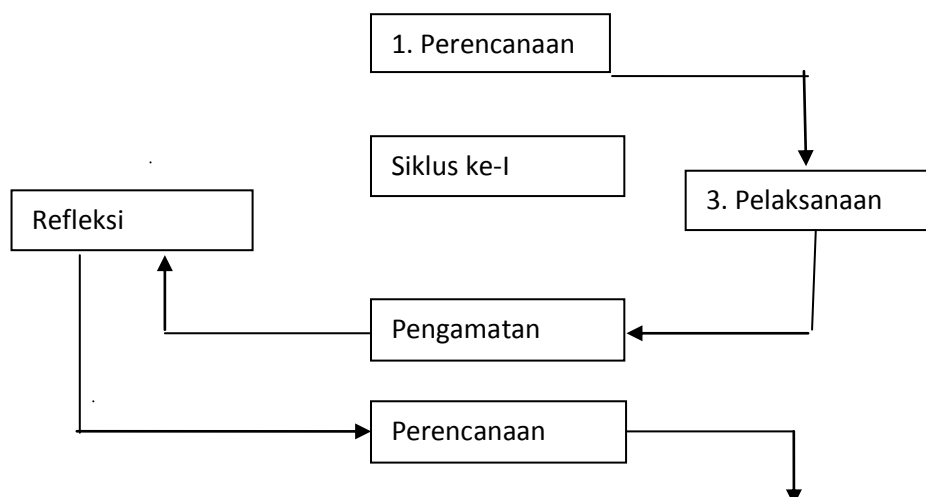
Hipotesis adalah sesuatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan di atas, maka di susun hipotesis dapat meningkatkan kemampuan *smash* bola voli menggunakan media bola gantung siswa kelas X SMK Negeri 2 Palopo.

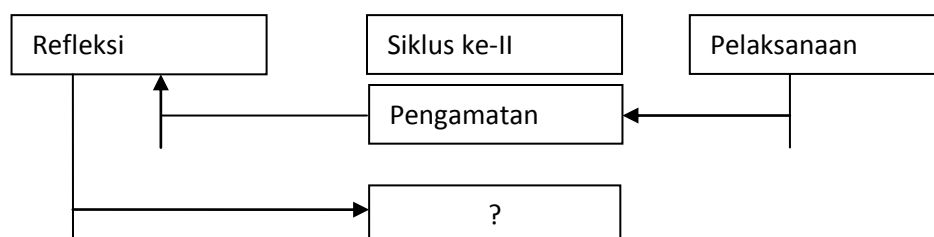
## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas ini adalah desain yang di kembangkan oleh Kurt Lewin yang ide awalnya di kembangkan menjadi desain penelitian tindakan yaitu menggunakan empat elemen dari penelitian yang di kembangkan yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observasi), dan refleksi (reflecting). Hubungan secara tali temali dari keempat elemen dipandang sebagai siklus (2015).

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan-tahapan tersebut adalah: sebagai berikut: a) perencanaan yang berisi rencana tindakan yang akan di lakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan *smash* dengan metode permainan bola gantung, b) Pelaksanaan yang berisi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya peningkatan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli, c) Obserpasi pengamatan atas perubahan tindakan baik peningkatan maupun kekurangan pada tindakan yang di lakukan siswa maupun guru, d) Refleksi penelitian mengkaji, melihat, menelaah atas hasil perubahan dan kekurangan dari tindakan yang di lakukan untuk menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh selanjutnya:





**Gambar 3.1** Model Penelitian

Sumber: Suharsimi Arikunto, dkk (2017: 42)

Alur tindakan penelitian dalam skema di atas, dapat di jelaskan sebagai berikut:

### **Siklus I Pada tanggal 24 Agustus**

#### 1. Perencanaan

Peneliti membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan, menyediakan media pembelajaran, menyediakan lembar observasi siswa dan guru serta menyediakan lembar catatan lapangan yang akan di gunakan pada saat pembelajaran.

#### 2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disiapkan. Pada tahap ini peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan media yang di gunakan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan *smash* bola gantung dan masing-masing siswa berkesempatan melakukan *smash* bola gantung.

#### 3. Pengamatan Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru Penjaskes SMK Negeri 2 Palopo (yang bertindak sebagai observer) untuk mengamati peneliti (yang bertindak sebagai guru) yang secara langsung menerapkan strategi modifikasi dan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Observer mengamati aktifitas belajar yang berlangsung. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi, adapun kegiatan yang diamati adalah aktifitas guru, aktifitas siswa dan mengawasi pelaksanaan tes yang diberikan di akhir siklus.

#### 4. Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hal-hal yang di peroleh baik dari hasil observasi maupun catatan peneliti. Tahap refleksi meliputi kegiatan memahami dan menyimpulkan data. Peneliti dan observer berdiskusi untuk melihat keberhasilan dan kegagalan yang terjadi setelah proses pembelajaran dalam selang waktu tertentu. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I yang telah di laksanakan, dibuatkan rencana perbaikan demi penyempurnaan tindakan pada siklus II.

### **Siklus II Pada tanggal 6 September 2021**

#### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II pemateri meyampaikan materi pembelajaran berdasar hasil refleksi pada siklus I, kekurangan pada siklus I di lakukan perubahan dan perbaikan rencana pembelajaran terhadap materi agar mampu mendapatkan peningkatan pada siklus II.

#### 2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang di gunakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media bola gantung berdasar rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I.

#### 3. Pengamatan Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru Penjaskes mengamati secara langsung penerapan strategi modifikasi berdasar perubahan rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I dan mengamati aktifitas pembelajaran yang berlangsung.

#### 4. Refleksi

Pada akhir siklus peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II dan memahami serta menyimpulkan data data atas pelaksanaan pembelajaran. Dengan melihat hasil observasi, apakah kegiatan yang telah di lakukan dapat meningkatkan kemampuan dasar *smash* bola gantung dalam pembelajaran Penjaskes. Tahap refleksi terbagi menjadi dua yaitu refleksi proses dan refleksi hasil sebagai berikut:

- a. Refleksi proses yaitu peneliti dan guru mendiskusikan tindakan peneliti saat proses pembelajaran berlangsung apakah telah mencapai tahap keberhasilan atau belum dengan menerapkan strategi menggunakan media bola gantung.
- b. Refleksi hasil yaitu peneliti dan guru melakukan refleksi tentang nilai siswa apakah hasil belajar setelah melaksanakan pembelajaran berhasil atau tidak. Apakah belum berhasil maka akan dilaksanakan perencanaan siklus berikutnya dengan melengkapi kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya.

### **3.2 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan dua siklus dengan empat kali pertemuan, dengan alasan karena materi yang di tingkatkan kemampuan dan keterampilan maka memerlukan waktu yang cukup untuk mencapai hasil yang optimal dan apabila di pandang masih kurang bisa di lanjutkan pada siklus berikutnya.

Tindakan di berikan oleh guru (peneliti) secara berkolaborasi dengan guru penjas kesrek sekolah yang lain dengan arahan dari guru (peneliti) permasalahan yang di lakukan siswa untuk memperoleh tindakan dalam upaya peningkatan kemampuan *smash* dengan metode bola gantung.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Palopo yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 21 laki-laki dan 3 perempuan. Dalam penelitian ini dibantu oleh seorang guru penjas disekolah tersebut sebagai perencanaan, tindakan, pengamatan, diskusi, menyimpulkan dan menentukan langkah-langkah refleksi pada pertemuan berikutnya atau lanjutan siklus bila di perlukan.

### **3.4 Tempat Dan Waktu Penelitian.**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Palopo propensi Sulawesi Selatan, waktu pelaksanaan penelitian ini dibulan Agustus pada tanggal 24 sampai 6 September 2021 dilakukan dilapangan bola voli SMK Negeri 2 Palopo.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

.Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang di gunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah. (Haprabu, 2017). Adapun alat yang di gunakan dalam penelitian ini adalah: Bola voli, meteran, tali, jaring, net, lapangan, pluit dan tinggi media bola gantung 250 meter.

### **3.6 Devinisi Oprasional Variabel**

Berdasarkan hasil opservasi yang di lakukan maka dapat di jelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil yang baik, dengan jumlah siswa yang berjumlah 24 siswa hanya 8 dari total siswa. Melalui diskripsi data awal yang telah di peroleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria pembelajaran yang kurang. Maka di susun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi *smash* bola voli menggunakan media bola gantung pada siswa Kelas X SMK Negeri 2 Palopo, dengan penerapan alat modifikasi. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

Dari data di atas dapat menjadi acuan tentang ketuntasan dan prosentase dari setiap siswa maupun data keseluruhan siswa Kelas X SMK Negeri 2 Palopo khususnya materi *smash* bola voli menggunakan media bola gantung.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan data kualitatif, peneliti bertindak sebagai guru yang melakukan tindakan kelas, juga secara langsung mengumpulkan data dan catatan di kelas sampai terungkap makna perilaku dan berbagai upaya yang di lakukan untuk meningkatkan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli.

Sesuai dengan jenis dan sifat data yang di kumpulkan maka dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yang berupa observasi dan dokumentasi.

Tabel 1. Aspek psikomotor

No	Kriteria yang di nilai	Kualitas			
		1	2	3	4
1	Sikap awal				
2	Sikap pelaksanaan				
3	Sikap akhir				
Jumlah skor maksimal 12					

Tabel 2. Norma Tes

No	Klasifikasi	Kriteria	Aspek Penilaian	
			Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	90-100		
2	Baik	80-89		
3	Cukup	75-79		
4	Kurang	>74		

### 3.8 Analisis Data

Setelah data di kumpulkan di kelas kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis dalam penelitian ini di lakukan oleh peneliti bersama pengamat merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran oleh guru (peneliti) dan peserta didik. Hasil data kualitatif catatan di kelas di olah menjadi kalimat kalimat yang berarti dan dianalisis secara kualitatif. Analisis data menggunakan teknik secara urut dari cara mendapatkan data, penyajian data, penarikan hasil kesimpulan.

### 3.9 Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dapat di lihat pada perubahan siswa dalam mengikuti pembelajaran *smash*, siswa terlihat antusias senang dan tidak bosan dalam mengikuti



pembelajaran, adanya rasa senang dalam diri siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan *smash* bola voli dengan menggunakan metode bola gantung. yang bisa di lihat pada keberhasilan penelitian ini adalah siswa memiliki kategori nilai baik dan baik sekali.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

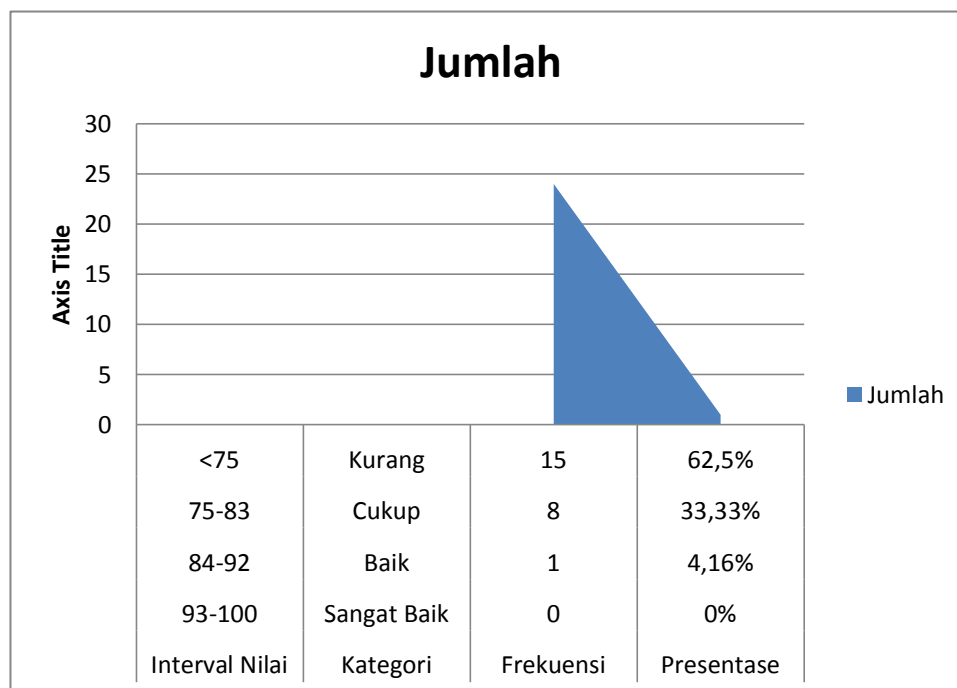
##### 4.1.1 Deskripsi Data

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas, ditemukan permasalahan seperti rendahnya hasil kemampuan *smash* bola voli siswa pada mata pelajaran PENJAS materi bola voli. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi maka peneliti mencari solusi atas rendahnya hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PENJAS khususnya pada materi bola voli. Metode pembelajaran yang dipilih adalah metode pembelajaran yang menggunakan media bola gantung di SMK Negeri 2 palopo.

Peningkatan kemampuan *smash* bola voli menggunakan media bola gantung pada permainan bola voli kelas X SMK Negeri 2 Palopo tahun ajaran 2020/2021 sebelum diberikan tindakan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Deskripsi Prasiklus Kemampaun *smash* bola voli.

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-89	Baik	1	4,16%
3	75-79	Cukup	8	33,33%
4	<75	Kurang	15	62,5%
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100%</b>



Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa 1 orang siswa dalam kategori baik, 8 siswa dalam kategori cukup, dan 15 siswa dalam kategori kurang. Berdasarkan ketuntasan maksimal (KKM) yang ditetapkan SMK Negeri 2 Palopo yaitu 75.

#### **4.1.2 Penyusunan Rencana Tindakan**

Rencana tindakan disusun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Penerapan model pembelajaran yang menggunakan media bola gantung ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dan siklus II dilaksanakan masing-masing 2 kali pertemuan (3 x 40 menit) dan setiap pertemuan terakhir adalah tes. Materi pada pembelajaran siklus 1 dan 2 adalah, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *smash* bola voli, menjelaskan dan mempraktekkan konsep dasar *smash* bola voli dalam permainan bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan.

Waktu penelitian ditentukan akhir semester tahun ajaran 2020/2021. Siklus 1 pertemuan pertama pada tanggal 24 Agustus 2021 dan pertemuan kedua pada tanggal 30 Agustus 2021, sedangkan siklus 2 pertemuan pertama pada tanggal 6 September 2021 dan pertemuan kedua pada tanggal 13 September 2021.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media bola gantung, dimana siswa di jelaskan mengenai tujuan diadakannya metode tambahan berupa *smash* bola voli menggunakan media bola gantung. Siswa di kumpul dalam satu barisan sesuai dengan urutan absen kehadiran pada saat melakukan praktek *smash* bola voli menggunakan media bola gantung.

Sebelum pembelajaran pada siklus1 dilaksanakan, pendidik menjelaskan pada siswa terlebih dahulu bahwa pembelajaran akan menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan metode tambahan berupa *smash* bola voli menggunakan media bola gantung. Perencanaan tersebut kemudian disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dengan format kurikulum 2013 dan menjadi pedoman Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2.

#### **4.1.3 Laporan Siklus I**

##### **Pertemuan Pertama**

Pembelajaran PENJAS materi bola voli dengan menerapkan metode tambahan menggunakan media bola gantung pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang berlangsung selama 3 jam pembelajaran (3 X 40 menit). Siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2021, materi pada siklus 1 adalah menjelaskan teknik, konsep dasar *smash* bola voli dalam permainan bola voli. Tahapan dilaksanakan pada siklus 1 sebagai berikut:

##### **a. Perencanaan Tindakan**

Pada tahap ini mempersiapkan pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun persiapan yang dilakukan dalam tahap ini terdiri dari:

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013
- Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
- Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran

- Menyiapkan metode pembelajaran dengan *smash* bola voli menggunakan media bola gantung.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan Siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 X 40 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar permainanbola voli, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar permainan bola voli, menjelaskan konsep dasar *smash* bola voli dalam permainan bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini peserta didik yang hadir dalam pembelajaran siklus 1 berjumlah 24 peserta didik, penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Pendidik mengecek kehadiran peserta didik, pada siklus 1 peserta didik yang hadir 29.
- Pendidik menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media bola gantung.
- Pendidik menyampaikan topik,tujuan,dan manfaat pembelajaran.

### **2. Kegiatan Inti**

Pendidik menjelaskan tentang materi bola gantung dalam hal ini sub materi permainan *smash* bola voli dalam permainan bola voli, dimana pada pertemuan kali ini teknik *smash* bola voli menggunakan media bola gantung yang akan di ajarkan.

#### ➤ Mengamati

Siswa mengamati materi permainan bola voli tentang smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung.

➤ Menanya

Siswa bertanya terkait materi yang diberikan oleh pendidik.

➤ Mengumpulkan Informasi

Peserta didik mengumpulkan informasi terkait materi yang diberikan.

➤ Mengasosiasikan

Masing-masing peserta didik mempraktekkan materi yang telah di dapatkan secara berurutan.

### 3. Kegiatan Penutup

- Menarik kesimpulan atas materi *smash* bola voli yang telah dipelajari
- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Menutup pembelajaran dengan salam dan doa

#### Pertemuan kedua

Pembelajaran PENJAS materi bola voli dengan menerapkan metode media bola gantung pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang berlangsung selama 3 jam pembelajaran (3 X 40 menit). Siklus 1 pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 30 2021, materi pada siklus 1 adalah, menjelaskan teknik dasar *smash* bola voli dalam permainan bola voli, menjelaskan konsep dasar *smash* bola voli dalam permainan bola voli dan pada pertemuan kedua merupakan tes dari siklus 1.

Tahapan pelaksanaan pada siklus 1 sebagai berikut:

#### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini mempersiapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media bola gantung.

Adapun persiapan yang dilakukan dalam tahap ini terdiri dari:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013
2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik

3. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
4. Menyiapkan media *smash* bola voli menggunakan media bola gantung dalam permainan bola voli.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan Siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 X 40 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar permainan bola voli, menjelaskan konsep dasar dan mempraktekkan teknik dasar bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini peserta didik yang hadir dalam pembelajaran siklus 1 berjumlah 24 peserta didik, penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

1. Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik, pada siklus 1 peserta didik yang hadir 24.
3. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan metode tambahan berupa media bola gantung.
4. Pendidik menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran.
5. Siswa di persilahkan melakukan pemanasan sebelum praktek atau pengambilan nilai dimulai.
6. Siswa di panggil sesuai dengan urutan absen untuk melakukan pengambilan nilai materi bola voli dalam *smash* bola voli.

#### **2. Kegiatan Inti**

Pendidik mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan dan mendengarkan nama yang akan di panggil oleh guru untuk mempraktekkan materi yang sudah didapatkan, setelah itu siswa melakukan 3 kali *smash* bola voli.

a) Mengamati

Peserta didik mengamati contoh yang dilakukan oleh guru untuk cara mendapatkan skor yang tinggi dalam penggunaan media bola gantung.

b) Menanya

Peserta didik bertanya terkait materi yang kurang dipahami.

c) Mengumpulkan Informasi

Peserta didik mengumpulkan informasi terkait materi *smash* bola voli.

➤ Mengasosiasikan

Siswa mempraktekkan materi yang telah di berikan menggunakan metode tambahan berupa media bola gantung.

➤ Mengkomunikasikan

Masing-masing siswa membuat kesimpulan berdasarkan apa yang telah didapatkan.

### 3. Kegiatan Penutup

- Menarik kesimpulan atas materi *smash* bola voli yang telah dipelajari
- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Menutup pembelajaran dengan salam dan doa

### 1. Pengamatan

Peningkatan kemampuan *smash* bola voli menggunakan media bola gantung pada siswa siklus I berdasar nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I dari 24 siswa rata-rata nilai psikomotorik 71,48.berikut:

#### a.) Psikomotor

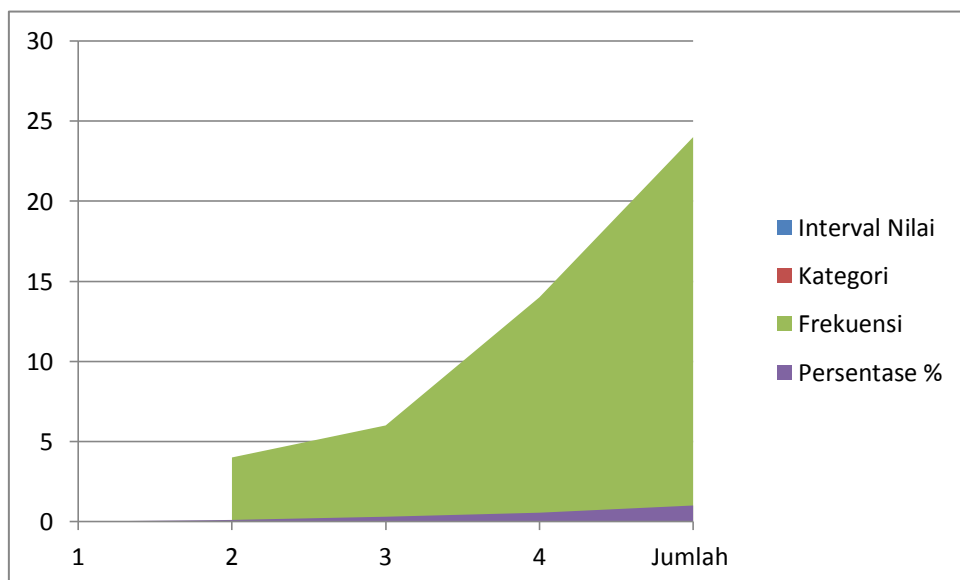
**Tabel 4.2** Nilai Kemampuan *Smash* bola voli Siklus I



No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	90-100	Sangat Baik		0%
2	80-89	Baik	4	10%
3	75-79	Cukup	6	30%
4	< 75	Kurang	14	55%
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100%</b>

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 14 siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 6 siswa, kategori baik sebanyak 4 siswa, kemudian yang dikategorikan sangat baik belum ada.

#### Hasil penilaian siklus I



Gambar 4.2 Diagram Presentase Kemampuan *Smash* bola voli Siklus I

Dari grafik diatas, terlihat bahwa 4 orang siswa mendapat persentase 16,66% dalam kategori baik, yang memperoleh persentase 25% sebanyak 6 orang siswa dalam kategori cukup, untuk kategori kurang sebanyak 14 orang siswa mendapatkan persentase 58,33% untuk kategori kurang.

## **2. Siklus (II)**

### **a). Perencanaan**

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari 6 September 2021. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I diikuti oleh 24 siswa kelas X SMK Negeri 2 Palopo.

Memberikan materi mengenai teknik *smash* bola voli khususnya *smash* bola voli menggunakan media bola.

### **b). Pelaksanaan**

#### **a) Kegiatan awal atau pendahuluan (30 menit)**

1. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
2. dan dilanjutkan dengan doa,
3. kemudian guru mengecek kehadiran tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4. Memberikan materi mengenai teknik *smash* bola voli khususnya *smash* menggunakan media bola gantung.

penelitian merevisi pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta skenario tindakannya. Menyesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus pertama. Terkait dengan revisi RPP tersebut.

#### **b. Kegiatan inti (90 Menit)**

pembelajaran dilakukan secara berurutan, tindakan yang dilakukan pada siklus II ini adalah melaksanakan aktivitas pembelajaran *smash* dalam permainan bola voli dengan menggunakan media bola gantung yang merupakan lanjutan dari siklus , yang terdiri dari:

- (1). Memberikan materi mengenai teknik dasar *smash* bola voli menggunakan media bola gantung.
- (2). Latihan dengan cara melakukan *smash* bola voli dengan berberis sesuai absen untuk melakukan *smash* bola voli secara bergantian.
- (3). Sisiwa diminta melakukan *smash* pada sasaran yang ditentukan secara berurutan.
- (4). Kemudian siswa kembali melakukan *smash* hanya saja ini ditambahkan variasi dengan menyebut nama secara cepat agar murid siap melakukan *smash*.

c. Kegiatan akhir

peneliti menjelaskan tentang kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki, serta menyarankan untuk melakukan belajar gerak *smash* dalam permainan bola voli dengan benar.

**c). Observasi**

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan pengamatan secara teliti dan seksama terhadap kegiatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan format observasi yang telah disiplin.

**d). Pengamatan**

Peningkatan *smash* menggunakan media bola gantung pada siklus II berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 24 siswa rata-rata nilai psikomotorik 82,42 Peningkatan

1). Psikomotorik

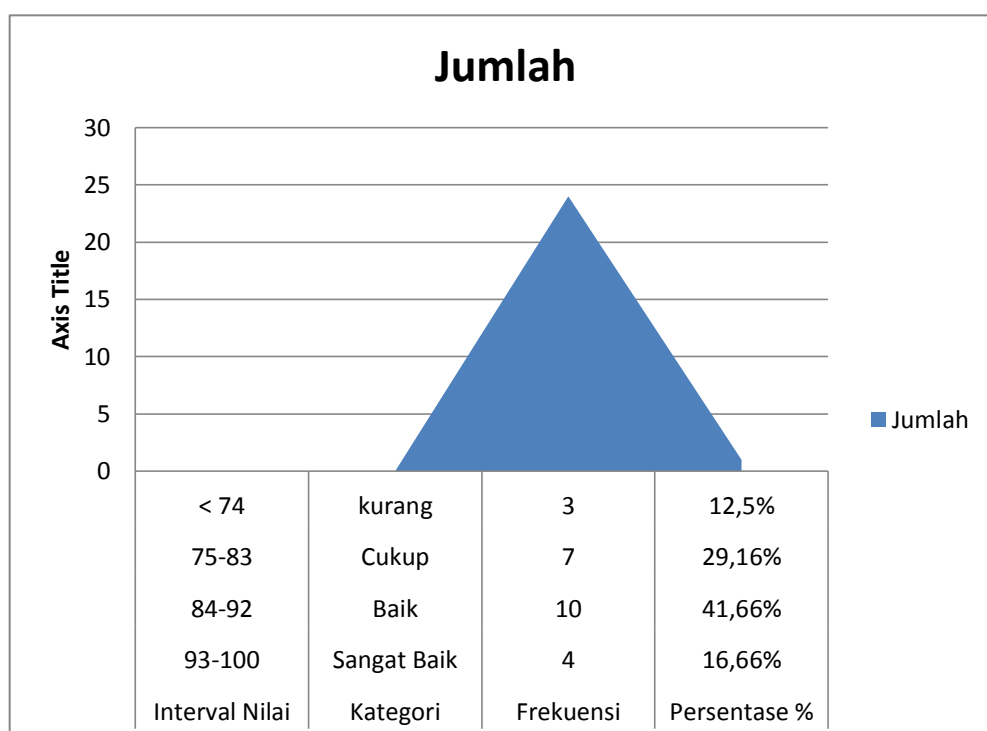
**Tabel 4.3** Nilai *smash* bola voli Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	90-100	Sangat Baik	4	16,66%
2	80-89	Baik	10	41,66%
3	75-79	Cukup	7	29,16%
4	< 75	kurang	3	12,5%

<b>Jumlah</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>
---------------	-----------	-------------

Dari data nilai interval di atas siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 3 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori cukup sebanyak 7 orang siswa, dan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu baik sebanyak 10 orang siswa dan yang sangat baik sebanyak 4 orang siswa.

#### Hasil penilaian siklus II



**Gambar 4.4** Diagram presentase kemampuan *smash* siklus II

Dari grafik di atas terlihat jelas bahwa yang memperoleh presentase 16,66% sebanyak 4 orang siswa untuk kategori sangat baik, yang mendapat presentase 41,66% sebanyak 10 siswa untuk kategori baik, yang mendapat presentase 29,16% sebanyak 7 orang siswa dalam kategori cukup dan yang mendapat presentase 12,5% sebanyak 3 orang siswa dalam kategori kurang.

#### e). Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II dimana hasil pemahaman siswa terhadap pembelajaran *smash* menggunakan media bola gantung mengalami peningkatan yang baik. Berdasarkan data hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada pelaksanaan

siklus II masih ditemukan sedikit kekurangan di beberapa aspek, namun karena indikator keberhasilan atau KKM proses maupun hasil telah tercapai karena telah berada pada kualifikasi baik, maka peneliti telah dianggap berhasil.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II dari segi proses (aktivitas guru dan siswa) maupun dari segi peningkatan belajar *smash* menggunakan media bola gantung sudah berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang telah ditentukan dan tujuan pembelajaran telah tercapai dengan demikian penilaian tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

#### **4.2 Pembahasan**

Setelah menerapkan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan sangat jelas peningkatan psikomotorik siswa, hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Meningkatnya *smash* menggunakan media bola gantung pada siswa karena adanya kerjasama antara peneliti, guru penjas dan siswa.

Penelitian ini dilakukan II siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kekurangan pada saat penelitian tindakan kelas (PTK) namun hal tersebut bisa teratasi melalui kerjasama antar peneliti dan guru penjas sehingga penelitian ini dapat tercapai yaitu meningkatnya kemampuan *smash* menggunakan media bola gantung pada siswa. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mata pelajaran bola voli kelas X SMK Negeri 2 Palopo dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan *smash* bola voli menggunakan media bola gantung.

Peningkatan *smash* menggunakan media bola gantung dapat dilihat pada tabel berikut.

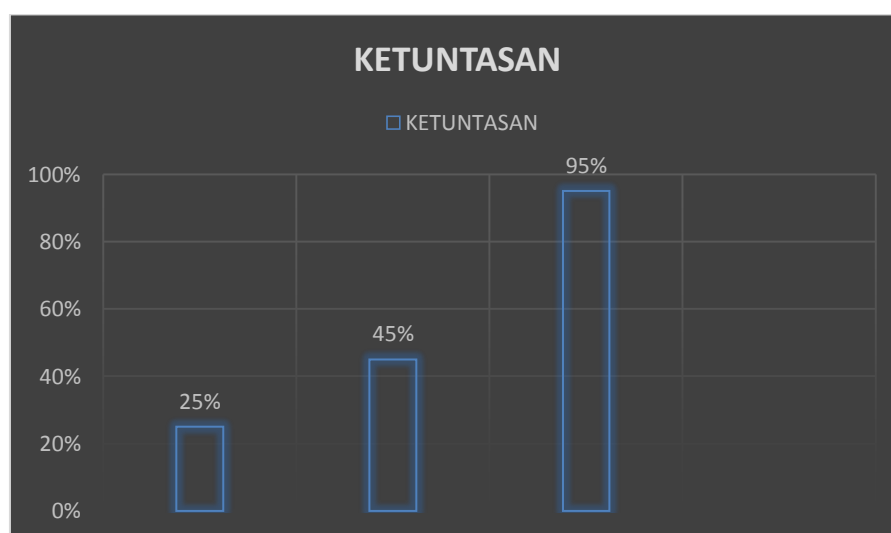
4.2.1 Berdasarkan dari hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat bahwa peningkatan belum benar-benar terjadi, karena belum ada siswa yang dalam kategori sangat baik, dan yang memperoleh kategori baik sebanyak 4 orang siswa, dan untuk kategori

cukup sebanyak 6 orang siswa, dan yang dalam kategori kurang sebanyak 14 orang siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian siklus II dapat dilihat peningkatan yang sangat bagus hal ini dapat dilihat dari capaian siswa sebanyak 4 orang siswa dalam kategori sangat baik, dan sebanyak 10 orang siswa dalam kategori baik, dan sebanyak 7 orang siswa dalam kategori cukup, sedangkan yang mendapat kategori kurang sebanyak 3 orang siswa. dari sini bisa kita simpulkan bahwa siklus II ini bisa dikatakan berhasil.

4.2.2 meningkatnya hasil penelitian karena adanya kerjasama yang baik antara guru, peneliti dan siswa. dan hal ini juga tak luput dari kerja keras peneliti dan rasa ingin tahu siswa yang meningkat, hal ini lah yang memberikan dukungan kepada peneliti, dan peneliti juga membiarkan siswa untuk melakukan sesuatu agar siswa mampu menyelesaikan masalahnya sendiri, ketika siswa bingung atau ada hal yang ingin ditanyakan maka disitulah peran peneliti untuk menjelaskan. peneliti memberikan contoh cara melakukan *smash* menggunakan media bola gantung, mulai dari sikap awal, pelaksanaan *smash*, dan sikap akhir.

Menerapkan model pembelajaran *smash* bola voli menggunakan media bola gantung untuk meningkatkan kemampuan *smash*. dilihat pada diagram berikut:



**Gambar: 4.3** Diagram ketuntasan siswa

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bola voli dengan penerapan

model pembelajaran *smash* menggunakan media bola gantung, yang terjadi pada siswa di siklus I dan siklus II siswa telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM 75.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data setiap siklus dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan mode pembelajaran media bola gantung pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi *smash* menggunakan media bola gantung dalam permainan bola voli kelas X SMK Negeri 2 Palopo Dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1 dan 2 dengan menerapkan mode pembelajaran bola gantung pada pelajaran pendidikan JASMANI di sekolah.

#### **5.2 Saran**

Adapun beberapa saran yang dianggap perlu untuk dipertimbangkan berdasarkan hasil penelitian yaitu:

- 1, Bagi guru, dalam melaksanakan proses mengajar ada baiknya untuk melakukan beragam mode pembelajaran contohnya, penerapan model pembelajaran bola gantung terkhusus pada materi yang dianggap kurang mampu dilakukan oleh siswa.
2. Bagi siswa, pada proses pembelajaran sebisa mungkin memperhatikan apa yang di jelaskan atau di peraktekkan oleh gurunya.
3. Bagi peneliti berikutnya, agar kiranya penerapan model pembelajaran bola gantung agar dapat di modifikasi dalam bentuk yang lebih menarik lagi.



## TINJAUAN PUSTAKA

- Ahmadi, I. (2017). *Pemanfaatan lingkungan sekitar pada proses pembelajaran IPS di MTs Nurul Islam (studi pada masyarakat nelayan Desa Puger Kulon, Kabupaten Jember)*. Universitas Negeri Malang.
- Alficandra, A., Suganda, M. A., & Yani, A. (2019). Pengaruh Metode Latihan Sirkuit Terhadap Daya Tahan Kekuatan Otot Tungkai Pemain Persatuan Sepakbola Batusasak Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 444–452.
- Bentri, A., Hidayati, A., & Rahmi, U. (2016). *Pengembangan Model Penilaian Autentik pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*.
- Hambali, S., & Sobarna, A. (2019). Keterampilan Smash Bolavoli (Studi Korelasi Antara Power Lengan, Koordinasi Mata Tangan dan Percaya Diri Pada atlet Club Osas Kabupaten Sumedang). *Jurnal Olympia*, 1(2), 25–32.
- Haprabu, E. S. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bola Voli dengan Menggunakan Media Bola Modifikasi dan Permainan Sederhana pada Siswa Kelas V SD Negeri Karang Turi Wonogiri Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 17(1).
- Hermansyah, H., & Permadi, A. G. (2018). Peningkatan Ketepatan Smash Bola Voli Dengan Metode Target Games Pada Siswa Kelas XI SMA Darul Hikmah Tahunpelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 2(1).
- Hermanzoni, H. (2020). Pengaruh Kekuatan Otot Lengan dan Daya Ledak Otot Tungkai terhadap Kemampuan Smash Bolavoli. *Jurnal Patriot*, 2(2), 654–668.
- Mirhan, J. B. K. J. (2016). Hubungan Antara Percaya Diri Dan Kerja Keras Dalam Olahraga Dan Keterampilan Hidup. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 12(1).
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Aktivitas Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 78–92.
- Putra, A. P. (2015). Peningkatan Kemampuan Akurasi Smash Bola Voli dengan Metode Target Games Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan Sleman. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Riduwan.(2015). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.*
- Rahman, A., Sahputra, R., & Wakidi, W. (2014). PENINGKATAN KETEPATAN DAN KECEPATAN SMASH BOLA VOLI DENGAN PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PINOH UTARA. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 1(1), 8–14.
- Sardiman, S., Hidayah, T., & Soekardi, S. (2017). Pengaruh Latihan Plyometric Dan Panjang Tungkai Terhadap Peningkatan Power Lompatan Dan Smash Kedeng Sepak Takraw. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(3), 286–290.
- Setiawan, D., & Setiawan, W. (2018). Pengaruh Bentuk Sasaran Terhadap Tingkat Akurasi Smash Bolavoli. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1), 1–4.

Alficandra., et Raffy. (2018). Pengaruh Latihan Pukulan Menggunakan Imageri. Terhadap Hasil *Smash* Permainan Bola *Volley*. *Journal Sport Are*, Vol 1. (2).

Adam Sudrajat. Penerapan Modal Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli Pasa Siswa Kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarno Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta. (2014).

Zubair, M. Et Supriadin. (2013). Prestasi Lempar Lembing Pada Siswa Putra Kelas.VIII Smp Negeri 4 Woha Kabupaten Bima Tahun2020. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olaraga Kesehatan*, Vol 4 (2).