

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas, pendidikan dapat diperoleh dengan jalur formal dan informal serta memiliki jenjang dalam mengikuti dari tingkat dasar sampai ketinggian pendidikan perguruan tinggi.

Sekolah adalah sebagai lembaga pendidikan formal, masyarakat mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengantarkan masyarakat dalam kehidupan yang lebih baik. Pendidikan formal merupakan suatu aktifitas yang diatur secara sistematis yang sangat jelas dan terencana dengan tujuan tertentu, keberhasilan bidang pendidikan akan berbanding lurus dengan proses belajar yang dijalankan. Tolak ukur sederhana dalam dunia pendidikan terjadinya interaksi timbal balik antara guru sebagai pengajar dan anak didik sebagai subjek dalam proses mengajar.

Undang-undang pendidikan nasional nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 merupakan undang-undang yang mengatur sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Dalam UU ini, penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip antara lain pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai hak asasi manusia, nilai keamanan, nilai keagamaan, nilai budaya, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multi makna. Tujuan pendidikan yaitu untuk melakukan kemampuan manusia seutuhnya yang sesuai dengan undang-undang esensinya yaitu memberikan pendidikan pada peserta didik, yang pada hakekatnya bisa dijabarkan yaitu dengan memberikan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Dunia pendidikan terdapat berbagai disiplin ilmu yang diajarkan pada peserta didik, salah satunya adalah pendidikan jasmani, Permendiknas No. 23 tahun 2006 memberikan arti bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan sehat melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani adalah usaha pendidikan dengan menggunakan jasmani sebagai alat perantaranya. Pendidikan jasmani tidak lepas dari usaha pendidikan pada umumnya. Pendidikan jasmani merupakan usaha mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan jasmani atau fisik yang diprogram secara ilmiah, terarah dan sistematis, yang disusun oleh lembaga pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan rangkaian aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga, untuk membangun peserta didik yang sehat dan kuat sehingga dapat menghasilkan prestasi akademik yang tinggi. Perkembangan fisik anak-anak terbina oleh aktivitas serta pengalaman dalam hidupnya sesuai penambahan usia anak tersebut. Perkembangan fisik yang di ikuti fungsi organ tubuh, peningkatan kemampuan berfikir serta kemandirian mental, merupakan perkembangan anak ke kedewasaan jasmani dan rohani.

Disekolah siswa dituntut untuk dapat mengikuti pelajaran setiap waktu, tingkat kebugaran jasmani akan mempengaruhi aktifitas sehari-hari karena kebugaran jasmani sebagai tolak ukur dalam sebuah aktifitas. Dikdik, (2013). Beberapa anak disekolah mengalami kelesuan dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, hal itu dikarenakan tubuh yang tidak dapat digunakan, dan beberapa siswa ditemukan mengantuk di kelas pagi, yang masih memungkinkan karena kebugaran siswa yang sangat rendah. Kebugaran bisa menjadi faktor dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tingkat kesegaran

jasmani siswa dapat diukur dengan menggunakan Tes Kesegaran Jasmani Indonesia.

Aktivitas fisik sangat penting untuk menjaga kondisi fisik yang baik agar siswa berprestasi dan beraktifitas baik dari pagi hingga sore hari dan tidak mengalami kelelahan yang parah. Karena banyak kegiatan yang dilakukan secara psikologis membebani siswa, jika kondisi ini terus berlanjut, siswa akan memburuk seiring waktu, kehilangan stamina, dan menjadi lebih rentan terhadap penyakit. Maka sangat dibutuhkan suatu aktifitas jasmani baik dalam sistem pembelajaran sekolah maupun diluar pembelajaran sekolah.

Aspek psikomotor menyangkut jasmani, keterampilan motoric yang mengintegrasikan secara harmonis sistem syraf dan otot-otot. perkembangan aspek psikomotor siswa SMP di tandai dengan perubahan jasmani dan fisiologi secara luar biasa. Adapun perkembangan lain yaitu perkembangan kongnitif, perkembangan kongnitif lebih kearah perkembngan intelektual. Perkembangan kongnitif yang baik akan membuat seseorang semakin cerdas. Bahwa aspek kongnitif meliputi fungsi inteltual, seperti pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan berfikir. Untuk siswa/siswi SMP Negeri 2 Lamasi, perkembangan utama yang dialami adalah operasional formal yaitu kemampuan berfikir.

Pendidikan jasmani mencapai sesuai dengan apa yang di harapkan maka diperlukan beberapa komponen agar pembelajaran dapat berjalan efektif salah satunya adalah tersedianya sarana prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang baik akan membuat proses pembelajaran lancar dan tujuan pendidikan akan mudah dicapai. Sedangkan pada siswa/siswi sebagai objek yang menerima pelajaran. Kebutuhan akan metode efesien dalam pengajaran atau latihan olahraga dilandasi oleh beberapa alasan . Pertama efesien akan menghemat waktu, energy atau biaya. Kedua, metode efesien memungkinkan para siswa atau atlet untuk menguasai keterampilan yang tinggi.” Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, Upaya untuk meningkatkan keterampilan olahraga, maka perlu ditetapkan metode untuk mengajar yang efesien.

Kurikulum 2013, penilaian autentik suda menjadi keharusan untuk dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani, karena tuntutan perubahan pada jenjang SD, SMP, SMA, SMK dalam kompetensi lulusan adalah adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi, aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Hasil observasi yang dilakukan, bola voli merupakan bagian dari materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani pada siswa/siswi SMP Negeri 2 Lamasi, akan tetapi kurangnya fasilitas pendukung seperti bola gantung sehingga minat para siswa kurang, sehingga menjadi faktor pada siswa di kelas VIII-3 SMPN 2 Lamasi kurang menguasai teknik dasar permainan bola voli sehingga berdasarkan observasi dijumpai kesulitan karena untuk mencapai hasil pembelajaran paling tidak harus memiliki KKM yaitu 75. Terlihat jelas bahwa gambaran mengenai anak yang menguasai materi dari 33 siswa di kelas VIII-3, yang tuntas 7 siswa (21%), 26 siswa (78%) tidak tuntas, kondisi ini bisa dikatakan belum tuntas sehingga pembelajaran belum berhasil, karena mencapai ketuntasan paling tidak mencapai angka ketuntasan minimal 75. Prestasi bola voli siswa SMP Negeri 2 Lamasi masih rendah dan belum memperlihatkan prestasi patut dibanggakan, hal ini terlihat dari turnamen bola voli yang diikuti. Bisa diamati bahwa, siswa SMP Negeri 2 Lamasi kurang menguasai teknik dasar permainan bola voli. Dan cara bermain siswa belum memenuhi kriteria teknik bermain voli yang benar.

Modifikasi bola gantung pada pembelajaran pendidikan jasmani, materi bola voli dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran bola voli dan diharapkan ada suatu perubahan yang membuat pembelajaran semakin menarik dan siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada permainan bola voli.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai teknik permainan bola voli. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengadakan suatu perbaikan dengan pembelajaran dengan judul ” *Peningkatan Hasil Belajar Smash Bola Voli Dengan Menggunakan Media Bola Gantung Pada Siswa SMP Negeri 02 Lamasi*”

1.2 Rumusan Masalah

Dengan menggunakan media bola gantung apakah dapat meningkatkan hasil belajar smash bola voli pada siswa SMP Negeri 02 Lamasi.?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar smash bola dengan menggunakan media bola gantung pada siswa SMPN 02 Lamasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian agar dapat mengetahui faktor penyebab kesulitan belajar dan mengembangkan teknik dasar dalam permainan bola voli siswa SMP Negeri 2 Lamasi.

4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau menjadikan sebuah ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan hasil belajar smash bola voli pada siswa SMP Negeri 02 Lamasi. Selain itu dapat di jadikan informasi bagi peneliti berikutnya untuk lebih mengembangkan hasil penelitian.

4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi pihak yang mengajar di SMP Negeri 02 Lamasi, untuk menjadi bahan evaluasi demi meningkatnya pembelajaran pada siswa SMP Negeri 02 Lamasi terkhusus pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dalam permainan bola voli.

1.5 Sumber Pemecahan Masalah

Bentuk tindakan untuk memecahkan masalah untuk meningkatkan smash permainan bola voli pada siswa SMP 2 Lamasi kls VIII-3 maka peneliti sekaligus berperan sebagai guru dan mengajar materi tersebut dengan 2 tahap siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan proses pembelajaran untuk membimbing, mendidik, melatih dan mengembangkan kemampuan serta potensi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pendidikan sendiri berlangsung seumur hidup atau dilaksanakan didalam lingkungan rumah tangga, sekolah dan masyarakat.

Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah berkewajiban mengembangkan potensi siswa secara optimal yang mencakup pengembangan aspek kognitif, dan psikomotor secara seimbang. Pengembangan aspek kognitif meliputi kemampuan berfikir secara logis, terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan evaluasi. Pengembangan aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan gerak.

Belajar adalah kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. (Menurut Gagne dikutip dalam bukunya Dimiyati 2013:10). Lebih lanjut menyatakan bahwa ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- a. Dalam belajar ada perubahan tingka laku, baik tingka laku yang dapat diamati secara langsung.
- b. Dalam belajar, perubahan tingka laku kognitif, efektif ,psikomotor dan lain-lain.
- c. Dalam belajar, perubahan terjadi melalui pengalaman atau latihan, jadi perubahan tingkah laku yang terjadi karena mu'jizat, hipnoa,hal-hal gaib, proses pertumbuhan, kematangan, penyakit atau kerusakan fisik tidak dianggap sebagai hasil belajar.

2.1.2 Hakikat Penjaskes

Menurut Andun Sudijandoko, (2010: 03) dalam jurnal pendidikan Indonesia volume 7, bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Menurut Paterasi (dalam Setyawan 2012) bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 (1) bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, moral (Depdiknas, 2006: 1) 30 Pendapat yang dikemukakan oleh Helmy Firmansyah (2010: 04), bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Masih menurut (Helmy Firmansyah, 2010: 06), secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*).

Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-

hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib disekolah, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

2.1.3 Hakikat Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah permainan beregu yang setiap regunya diharuskan menyusun taktik terbaru pada saat pertandingan. Pergantian situasi yang cepat dan tepat dari pemain diperlukan kemampuan intelegensi. Permainan bola voli merupakan permainan beregu yang sangat menarik yang di dalam permainan terdapat penyerang dan pertahanan Herianto (2018: 35). Namun demikian penguasaan teknik dasar secara individual mutlak sangat diperlukan. Hal ini berarti bahwa dalam pembinaan pada tahap-tahap awal perlu ditekankan untuk penguasaan teknik-teknik dasar permainan, bahwa penguasaan teknik dasar permainan bola voli harus benar-benar dilakukan, sebab penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang kalahnya suatu regu dalam pertandingan, disamping kondisi fisik, taktik, dan mental. Permainan bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Dengan bermain bola voli akan berkembang secara baik unsur-unsur daya pikir kemampuan dan perasaan.

Disamping itu kepribadian juga dapat berkembang dengan baik terutama kontrol pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya. Barbara L. Viera dan Bonnie J.Ferguson (1996) berpendapat bahwa permainan bola voli mempunyai ciri dapat dimainkan dengan melambungkan bola sebelum bola tersebut menyentuh lantai (volleying). Seperti olahraga beregu lainnya, bola voli menuntut kerjasama yang baik antar anggota regu, 9 enam pemain bergerak dalam lapangan seluas 9 x 9 m (setengah dari lapangan permainan) dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan, yaitu memukul bola dengan tangan melewati jaring net dengan sedemikian rupa hingga pihak

lawan tidak dapat mengembalikannya. Manfaat lain dari bermain bola voli adalah; (1) kerjasama, (2) kecepatan bergerak, (3) lompatan yang tinggi untuk mengatasi bola diatas net (smash dan block) dan (4) . Oleh karena itu pemain memerlukan fisik yang baik, profil fisik yang tinggi dan atletis, sehat, terampil, cerdas, dan sikap sosial yang tinggi agar menjadi pemain yang berbobot. Permainan bola voli sejalan dengan perkembangan jaman mengalami beberapa perubahan terutama peraturan permainannya. Peraturan yang terbaru saat ini antara lain adalah tentang tata cara penilaiannya.

Permainan bola voli diciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895. Ia adalah seorang Pembina pendidikan jasmani pada Young Men Christian Association (YMCA di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat. Nama permainan ini semula disebut “Minonette” yang hampir serupa dengan permainan badminton. Jumlah pemain di sini tak terbatas sesuai dengan tujuan semula yakni untuk mengembangkan kesegaran jasmani para buruh di samping bersenang secara missal. William G. Morgan kemudian melanjutkan dalam pendapatnya untuk mengembangkan permainan tersebut agar mencapai cabang olahraga yang dipertandingkan. Nama permainan kemudian menjadi “volley ball yang artinya kurang lebih mem-volley bola berganti-ganti. Perkembangan permainan bola voli pada waktu itu di Amerika Serikat sangat cepat dan luas berkat usaha William G. Morgan. Tahun 1922 YMCA berhasil mengadakan kejuaraan nasional bola voli di Negara Amerika Serikat. Pada saat perang dunia I tentara-tentara sekutu menyebarkan permainan ini ke Negara –negara Asia dan Eropa terutama negara Jepang, Cina, India, Filipina, Perancis, Rusia, Estonia, Latvia, Ceko-slovakia, Rumania, 13 Yugoslavia dan Jerman. Dalam perang dunia II permainan ini tersebar luas diseluruh dunia di Eropa dan Asia.

Permainan bola voli di Indonesia sangat pesat di seluruh lapisan masyarakat, sehingga timbul klub-klub di kota besar di seluruh Indonesia. Dengan dasar itulah maka pada tanggal 22 januari 1955 PBVSI (persatuan bola voli seluruh indonesia) didirikan di Jakarta bersamaan dengan kejuaraan 11 nasional yang pertama. PBVSI sejak itu aktif mengembangkan kegiatankegiatan baik ke dalam maupun ke luar negeri sampai sekarang. Perkembangan permainan bola voli

sangat menonjol saat menjelang Asian Games IV 1962 dan Ganefo I 1963 di Jakarta, baik untuk pria maupun untuk wanitanya. Pertandingan bola voli masuk acara resmi dalam PON II 1951 di Jakarta dan POM I di Yogyakarta tahun 1951. Setelah tahun 1962 perkembangan bola voli seperti jamur tumbuh di musim hujan banyaknya klub-klub bola voli di seluruh pelosok tanah air. Hal ini terbukti pula dengan data-data peserta pertandingan dalam kejuaraan nasional. PON dan pesta- pesta olahraga lain, di mana angka menunjukkan peningkatan jumlahnya. Boleh dikatakan sampai saat ini permainan bola voli di Indonesia menduduki tempat ketiga setelah sepak bola dan bulu tangkis. Untuk pertama kalinya dalam sejarah perbolavolian Indonesia, PBVSI telah dapat mengirimkan tim bola voli junior Indonesia ke kejuaraan Dunia di Athena Yunani yang berlangsung dari tanggal 3-12 september 1989. tim bola voli yunior putra Indonesia ini dilatih oleh Yano Hadian dengan dibantu oleh trainer Kanwar, serta pelatih dari Jepang Hideto Nishioka, sedangkan pelatih fisik diserahkan kepada Engkos Kosasih dari bidang kepelatihan PKON (pusat kesehatan olahraga nasional) KANTOR MENPORA. Dalam kejuaraan dunia bola voli putra tersebut, sebagai juaranya adalah Uni soviet, Jepang, Brazil, Bulgaria, Kuba, Yunani, Polandia. 12 Sedangkan Indonesia sendiri baru dapat menduduki urutan ke 15. Dalam periode di bawah pimpinan ketua Umum PBVSI Jendral Mochamad Sanusi, perbolavolian makin meningkat baik dari jumlahnya perkumpulan yang ada maupun dari lancarnya system kompetisi yang berlangsung, sampai dengan kegiatan yang dilakukan baik di dalam maupun di luar negeri.

2.1.4 Teknik Bermain Bola Voli

Purwanto (2012). Teknik dasar adalah cara melakukan atau melaksanakan suatu yang dilakukan dengan tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai peraturan-peraturan permainan yang di tetapkan untuk mencapai hasil yang optimal. Permainan bola voli sangat pesat perkembangannya di Negara Indonesia. Dalam permainan bola voli setiap pemain dituntut untuk bisa

menguasai teknik dasar dalam permainan bola voli. Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam bola voli untuk mencapai hasil yang optimal. Gazali (2016: 2) berpendapat, Teknik dasar bola voli harus dikuasai sejak dini untuk meningkatkan mutu prestasi permainan bola voli. Permainan bola voli mempunyai beberapa macam teknik dasar yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Eka Supriaan (2019: 26) mengemukakan bahwa dalam permainan bola voli terdapat enam teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap orang yang akan bermain yaitu:

- 1) Teknik servis,
- 2) Teknik passing bawah,
- 3) Teknik passing atas,
- 4) Teknik umpan,
- 5) Teknik smash,
- 6) Teknik bendungan (block).

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

1. Servis

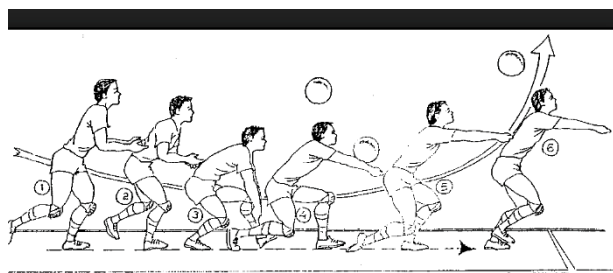
servis adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melalui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan permainan dan setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan servis sangat berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan servis harus meyakinkan, terarah, keras, dan menyulitkan lawan.



Gambar. 2.1 Teknik Servis
(Sumber <http://id-static.z-dn.net>)

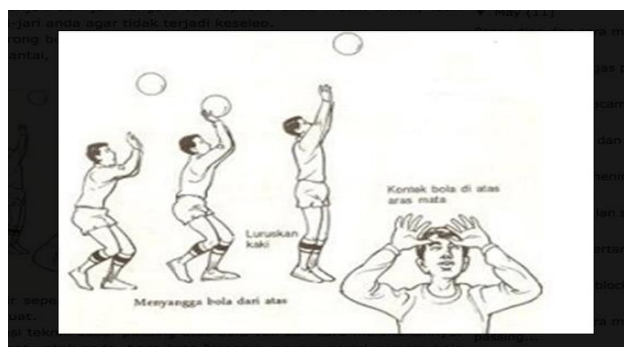
2. Passing

Menurut Nuril Ahmadi, passing adalah upaya seseorang pemain dengan menggunakan suatu teknik terutama untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan 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 dilakukan 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 upatau umpan. Dalam permainan bola voli, passing dapat dilakukan dengan cara passing bawah dan passing atas.



Gambar. 2.2 Passing Bawah

Sumber Gambar: Tes



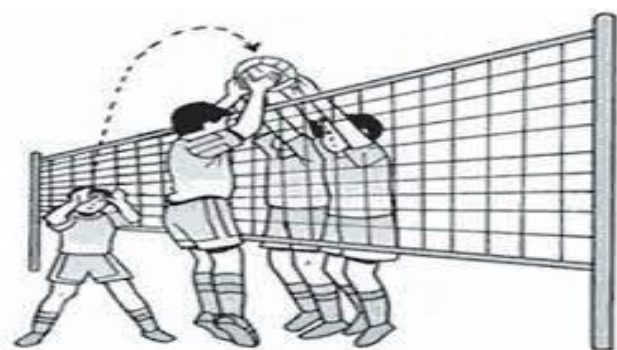
Gambar. 2.3 Passing Atas

Sumber Gambar: Volleyball Advisors

2.Blocking

Menurut Nuril Ahmadi, Blocking merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, blockbukan 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 ke kiri, sedangkan pergerakan pasif adalah saat melakukan blockhanya dijulurkan ke atas tanpa ada pergerakan. Blocking dapat dilakukan oleh satu pemain, dua pemain maupun tiga pemain.



Gambar 2.4 Teknik Block

Sumber Gambar: FIVB Volleyball World League

4. Smash

Teknik smash tergolong teknik dasar yang sulit karena banyak factor yang banyak mendukungnya, seperti tingginya lompatan, kekuatan pukulan, akurasi pukulan dan perhitungan yang matang saat memukul bola, semua itu merupakan teknik yang harus dimiliki. Adapun pendapat Indra Kasih dan Deni Rahman Marpaung (2018). Seorang pemain yang pandai smash atau dengan istilah lain “smasher” harus memiliki kegesitan, pandai melompat dan mempunyai kemampuan memukul bola sekeras mungkin. Penguasaan teknik dasar smash dalam permainan bola voli sangat penting keberhasilan suatu regu dalam memenangkan bola voli banyak ditentukan oleh smash. Wiranto dkk (2013) dalam bukunya mengatakan bahwa teknik yang paling efektif dan banyak digunakan dalam melakukan serangan untuk memperoleh poin pada saat permainan bola voli dilakukan adalah smash, teknik ini berfungsi sebagai teknik serangan untuk

laawan,. Fakta dilapangan diketahui dari hasil pengamatan bahwa selama ini tidak semua pemain mampu melakukan berbagai macam pukulan smash ,Menurut Yunus dalam Riyadi (2015: 32) bahwa smash adalah pukulan yang utama penyerangan dalam mencapai kemenangan. Dewi lanjut berpendapat adalah Smash merupakan perpaduan gerakan yang tidak dapat dipisahkan. Kerjasama antar otot antara lain otot lengan, otot perut, otot tungkai, otot pinggul, otot bahu, dan kelentukkan togok sangat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan smash. Sedangkan Menurut Pranatahadi, smash adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan, sehingga bola bergerak melewati atas jaring atau net sehingga mengakibatkan pihak lawan sulit mengembalikan. Pukulan smash juga sering disebut juga 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.

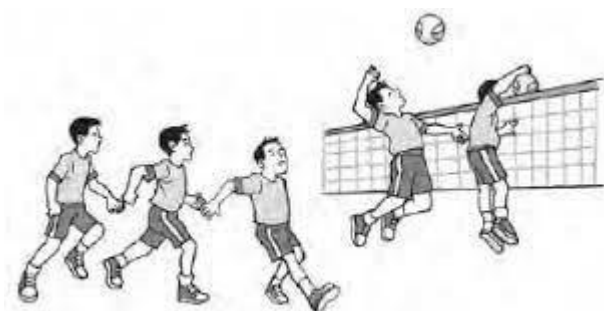
Wiranto dan Sugiono (2011). Bola voli ada beberapa smash yaitu, smash normal, smash puhs, smahs semi, smahs pull, smahs push, dan smash ceksi, pukulan keras atau smash merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Seorang penyerang atau smasher seharusnya menguasai teknik ini dengan baik, karena teknik smash sangat efektif untuk mematikan bola di lapangan lawan. Berikut ini pengertian smash menurut Nuril Ahmadi” smash adalah pukulan dimana tangan melakukan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalanya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi. Bahwa smash yang dilakukan harus dilakukan dengan cepat, tepat dan keras. Agar pukulan smash yang diarahkan ke lawan sulit di terima dan dengan teknik ini peluang mendapatkan angka lebih besar. Selain itu penguasaan pukulan salah satu unsur yang menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam sebuah pertandingan. Penguasaan adalah pemahaman/kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian dan

sebagainya. Dalam artian jika dikaitkan dalam permainan bola voli yaitu dapat menguasai segala macam teknik smash.

Untuk dapat mencapai hasil yang baik dalam melakukan smash ini diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan meloncat yang tinggi. Dalam melakukan smash ada beberapa macam jenis dan variasinya, hal ini dikarenakan setiap pemain memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam melakukan smash. Berikut ini macam-macam jenis smash:

bahwa ada 4 jenis smash yaitu:

1. Frontal smash atau smash depan.
2. Frontal Smash dengan twist atau smash depan dengan memutar.
3. Smash dari pergelangan tangan.
4. Dump atau tipuan.



Gambar 2.5 Teknik Dasar smahs

(Sumber Gambar: FIVB Volleyball Wolrd League)

5. Ketepatan Smash

Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan suatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuannya”. Dengan kata lain bahwa ketepatan adalah kesesuaian antara kehendak (yang diinginkan) dan kenyataan (hasil) yang diperoleh terhadap sasaran (tujuan) tertentu. Pranopik (2017) mengemukakan smash adalah teknik paling sulit dan memiliki gerakan yang kompleks sehingga teknik smash harus dilatihkan pada siswa sejak dini karena pada usia dini merupakan tahap yang rentan dengan kesalahan gerak. ketepatan dalam permainan bola voli antara lain meningkatkan prestasi siswa, gerakan anak latih

dapat efektif dan efisien, mencegah terjadinya cedera, mempermudah menguasai teknik dan taktik.

Ketepatan merupakan kemampuan untuk mengarahkan sesuatu sesuatu kepada obyek sesuai dengan kehendak atau keinginan dengan tujuan-tujuan tertentu. Mengenai tepat sasaran yang dimaksud adalah bagaimana seseorang smashermampu memukul bola mengarah pada sasaran yang ditentukan dalam permainan bola voli. Jadi, ketepatan adalah gerakan lanjutan yang dilakukan seorang pemain bola voli dalam mengendalikan gerakan-gerakan atau teknik tertentu.

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketepatan

Ketepatan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri subyek sehingga dapat dikontrol oleh 15 subyek. Faktor eksternal dipengaruhi dari luar subyek, dan tidak dapat dikontrol oleh dari subyek.

Faktor-faktor penentu baik tidaknya ketepatan (accuracy) adalah:

- a) Koordinasi tinggi,
- b) Besar kecilnya sasaran
- c) Ketajaman indera dan pengaturan syaraf,
- d) Jauh dekatnya sasaran,
- e) Penguasaan teknik yang benar akan mempunyai sumbangan baik terhadap ketepatan mengarahkan gerakan,
- f) Cepat lambatnya gerakan
- g) Feeling dan Ketelitian, dan
- h) Kuat lemahnya suatu gerakan.

Ada bebarapa faktor yang mempengaruhi ketepatan, antara lain: tingkat kesulitan, pengalaman, ketrampilan sebelumnya, jenis ketrampilan, perasaan, dan kemampuan mengantisipasi gerak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor- faktor yang menentukan ketepatan adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri 16 seseorang (eksternal). Faktor internal antara lain ketrampilan (koordinasi, kuat lemah

gerakan, cepat lambatnya gerakan, penguasaan teknik, kemampuan mengantisipasi gerak), dan perasaan (feeling, ketelitian, ketajaman indera). Sedangkan faktor eksternal antara lain tingkat kesulitan (besar kecilnya sasaran, jarak), dan keadaan lingkungan.

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.

6. Kinerja Smash

Menurut Basri dan Rivai, kinerja smash adalah kesediaan seseorang atau kelompok orang untuk melakukan sesuatu kegiatan dan menyempurnakannya sesuai dengan tanggung jawab dengan hasil seperti yang diharapkan. Sedangkan menurut Ambar Teguh Sulistiyani dan Rosidah, kinerja seseorang merupakan kombinasi dari kemampuan, usaha, dan kesempatan yang dinilai dari hasil kerjanya. kinerja merupakan suatu hasil kerja yang dicapai seseorang dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya yang didasarkan atas kecakapan, pengalaman, dan kesungguhan serta waktu.

Terdapat empat Tahapan dalam smash, yaitu:

- a.) Tahap pertama: Run up (lari menghampiri)
- b.) Tahap kedua: Take off (lepas landas)
- c.) Tahap ketiga: Hit (memukul saat melayang diudara)
- d.) Tahap keempat: Landing (mendarat)

Dalam melakukan smash terdapat beberapa tahap yaitu awalan, saat melompat, saat memukul bola, dan saat mendarat.

a. Tahap Awalan

Awalan tergantung dari lintasan bola umpan, kira-kira 2,5 sampai 4 meter dari jatuhnya bola. Langkah terakhir paling menentukan pada waktu mulai meloncat sehingga smasher harus memperhatikan baik-baik posisi kaki yang akan meloncat dan berada di tanah lebih dahulu, kaki lain menyusul di sebelahnya.

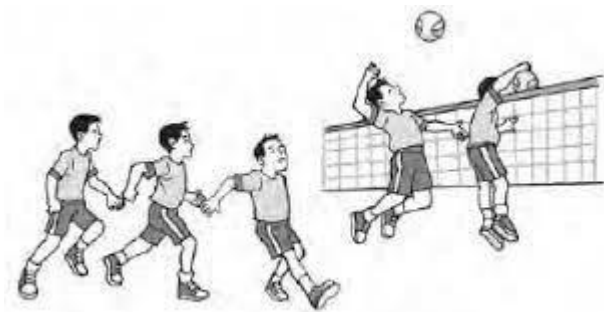
Arah yang diambil harus diatur sedemikian rupa, sehingga atlet akan berada di belakang bola pada saat akan meloncat. Tubuh saat itu berada pada posisi menghadap net. Kedua lengan yang menjulur ke depan diayunkan ke belakang dan ke atas sesudah langkah pertama, kemudian diayunkan ke depan sehingga pada saat meloncat kedua lengan itu tergantung ke bawah di depan tubuh atlet.



Gambar 2.6 Tahap Awal
(Sumber <http://id-static.z-dn.net>)

b. Tahap Meloncat

Untuk memukul *right hand* langkahkan kaki kiri ke depan dengan langkah biasa kemudian diikuti kaki kanan yang panjang, diikuti dengan segera oleh kaki kiri yang diletakkan samping kaki kanan (untuk pemukul *left hand* sebaliknya). Langkah pada waktu meloncat harus berlangsung dengan lancar tanpa terputus-putus. Pada waktu meloncat kedua lengan yang menjulur digerakkan ke atas. Tubuh diteruskan, kaki yang digunakan untuk meloncat yang memberikan kekuatan pada saat meloncat. Lengan yang dipakai untuk memukul serta sisi badan diputar sedikit sehingga menjauhi bola, punggung agak membungkuk dan lengan yang lain tetap dipertahankan setinggi kepala yang berguna untuk mengatur keseimbangan secara keseluruhan.



Gambar. 2.7 Tahap Meloncat.

(Sumber <http://id-static.z-dn.net>)

c. Tahap saat Memukul Bola

Dalam gerakan memukul dapat disesuaikan dengan jenis smash yang ada. Gerakan memukul hasilnya akan lebih baik apabila menggunakan lecutan tangan, lengan, dan membungkukkan badan. Setelah *smasher* berada di udara dan lengan sudah terangkat keatas dilanjutkan gerakan memukul bola dan hasil pukulannya akan lebih sempurna apabila *smasher* menggunakan lecutan tangan, lengan, dan membungkukkan badan merupakan kesatuan gerak yang harmonis.



Gambar 2.8 Tahap saat Memukul Bola

(Sumber *Olahraga Pro*)

d. Tahap Mendarat

Cara mendarat dalam setiap smash sama yaitu pada saat tubuh bagian atas membungkuk ke depan, kaki diarahkan ke depan untuk mempertahankan keseimbangan. Siswa mendarat pada kedua kakinya dengan sedikit ditebuk.

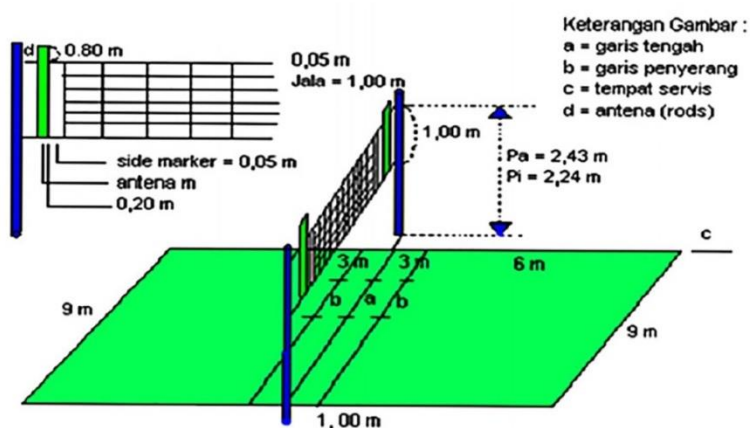


Gambar 2.9 Tahap Mendarat
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https://>

2.1.5 Lapangan Bola Voli

1. Ukuran lapangan bola voli

Berikut keterangan lapangan bola voli yang sesuai dengan standar nasional dan internasional, sehingga tidak ada perbedaan antara ukuran pada lapangan di Indonesia maupun di luar negeri.



Gambar 1.9. Lapangan Bola Voli

(Sumber Olahraga Pro)

- Panjang lapangan bola voli = 18 meter
- Lebar lapangan bola voli = 9 meter

- Lebar garis dalam bola voli = 5 meter
- Area servis dalam lapangan bola voli = 3 meter
- Lebar garis dalam lapangan bola voli = 5 senti meter
- Luas lapangan bola voli = 16 meter² (18m × 9m)

2.Ukuran Net Bola Voli

Ukuran net dalam permainan bola voli baik putra maupun putri.

- Untuk putra, tinggi net bola voli = 2,43 meter
- Untuk putri tinggi net bola voli = 2,24 meter
- Lebar net bola voli = 1 meter
- Panjang net bola voli = 2,55 meter
- Tinggi tiang bola voli = 2,55 meter
- Jarak antara tiang dan garis tepi/ samping lapangan = 0,5- 1 meter
- Tinggi antenna pada bola voli = 80 cm (diatas net)
- Pita tepian samping net bola voli = 5 cm (dengan panjang 1 meter)
- Pita tepian atas bola voli = 5 cm
- Ukuran mata jala net bola voli berbentuk persegi = 10 cm (10 meter).

2.1.6 Media Bola Gantung

a. Media

Secara etimologis kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Indonesia kata medium mengandung arti (menyatakan posisi) atau (menyatakan ukuran).

Istilah “media” pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi.

Gerlach dan Ely (Azhard Arsyat 2011: 3) berpendapat bahwa media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berdasarkan pengertian tersebut guru, buku tes, dan lingkungan sekolah dimaksudkan sebagai media. Lebih khusus media dalam pembelajaran lebih cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis dan

elektronik untuk menangkap, proses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Yudhi (2013: 3). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan. Menurut Oemar, Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Jadi secara umum, pengertian media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.

Media dalam pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain maka media dapat diartikan sebagai cara seorang guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan suatu proses pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami apa yang seorang guru sampaikan pada siswa dan tidak membuat siswa cepat jenuh atau bosan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat dengan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bola voli

Bola digantung merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mentransfer dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima khususnya pada media latihan teknik smash pada bolavoli. Bola digantung yang dimaksud dalam pengertian ini adalah bola yang digantung dengan seutas tali yang diikat pada ujung tiang yang berpsoros pada pengikat tali, dengan menggunakan bolavoli pada ketinggian sesuai dengan jangkauan pemain. Latihan memukul bola digantung secara mekanik mampu mengembangkan kecepatan dan ketepatan memukul bola. Dengan awalan langkah serta ketepatan memukul bola yang dilakukan secara berulang-ulang dapat melatih respon

memukul bola yang pas dan dapat melatih agar mencapai raihan bola yang tinggi serta lompatan yang tinggi pula.

Bentuk latihan bola digantung dengan ketinggian semakin meningkat testi berdiri tegak dibawah bola, menggunakan awalan 1 langkah, 2 langkah, 3 langkah, dan 4 langkah. Selanjutnya melakukan ancap-ancang (run-up) kemudian melompat tangan kanan memukul bola yang digantung dengan sikap melayang di udara. Kemudian mendarat menggunakan kedua kaki dengan ketinggian semakin meningkat dari 185 cm, 190 cm, 195 cm, 200 cm, 205 cm, 210 cm, sampai 250 cm. Adapun awalan memukul dimulai dari bawah bola, 1 langkah, 2 langkah, 3 langkah dan 4 langkah.

Adapun pendapat kelebihan bentuk latihan smash dengan cara bola digantung adalah:

- 1) Koordinasi antara indera penglihat dan indera gerak yang didukung oleh posisi badan yang memungkinkan makadapat menghasilkan koordinasi yang baik antara keduanya.
- 2) Seorang pemain dapat menentukan ketepatan antara perkenaan bagian telapak tangan dengan bola pada saat melakukan smash.
- 3) Dapat memotivasi jangkauan pukulan yang lebih tinggi.

Kelemahan bentuk latihan smash dengan cara bola digantung adalah:

- 1) Kurangnya koordinasi gerakan terhadap datangnya bola pada saat melakukan smash dalam permainan.
- 2) Keterbiasaan men-smesh bola diam, membuat ketergantungan pemain saat melakukan smash hanya pada umpan yang tepat saja.
- 3) Seorang pemain tidak dapat memastikan antara bola masuk dan bola keluar setelah melakukan smesh terhadap bolayang digantung.

b. Bola Gantung

Bola digantung merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mentransfer dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima khususnya pada media latihan teknik pukulan Smash pada bola voli. Bola digantung yang dimaksud dalam pengertian ini adalah bola yang digantung dengan seutas tali yang diikat pada ujung tiang yang berporos pada pengikat tali,

dengan menggunakan bola voli pada ketinggian sesuai dengan jangkauan pemain. Latihan memukul bola digantung secara mekanik mampu mengembangkan kecepatan dan ketetapan memukul bola, dengan awalan langka serta ketetapan memukul bola yang dilakukan secara berulang-ulang dapat melati respon memukul bola yang pas dapat melati agar mencapai raihan bola yang tinggi serta lompatan yang tinggi pula.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan bola voli asli sebagai media dalam pembelajaran peningkatan smash bola voli dengan cara digantung di tengah-tengah lapangan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam memahami serta memperhatikan teknik-teknik posisi tubuh dan tangan saat melakukan smash. Media bola gantung dalam sarana pembelajaran yang bervariasi, tidak monoton serta menyenangkan, dan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada siswa dalam melakukan kegiatan/aktivitas pembelajaran. Media boila gantung dalam upaya meningkatkan akarusi teknik smash pada siswa SMPN 02 Lamasi, adapun tujuan media bola gantung dalam peningkatan teknik smahs dalam permainan bola voli adalah.

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Meningkatkan akurasi teknik smash dalam permainan bola voli
3. Siswa dapat melakukan pola gerak yang benar pada permainan bola voli

c. Manfaat Bola Gantung dalam Peningkatan Pembelajaran Smash Bola Voli

1. Mempermuda proses belajar mengajar
2. Melancarkan proses pembelajar dan membuat proses pembelajaran pada permainan bola voli lebih menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan pembelajaran siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
3. Meningkatkan minat siswa dalam mengikutu proses pembelajaran

d. Skenario media bola gantung pada peningkatan hasil smash bola voli

Alat atau sarana dan prasarana yang digunakan sebagai alat yang digunakan pada pembelajaran teknik smash pada bola voli.

1. Kayu (bambu) 1 buah
2. Bola voli atau bala karet

3. Jaring

4. Lapangan

Skenario yang diberikan pada siswa membentuk barisan kebelakang dengan jarak dari tiang bola gantung kurang lebih 2 meter untuk mengambil ancang-ancang, setela itu siswa melakukan lompat gaya menggantung sambil menyentu bola yang suda disiapkan peneliti, siswa harus menyentu bola saat melakukan sikap melayang diudara setela melakukan sikap awalan, tolakan serta diakhiri dengan pendaratan yang baik.



Gambar 1.11. Media Bola Gantung

Sumber : Peneliti

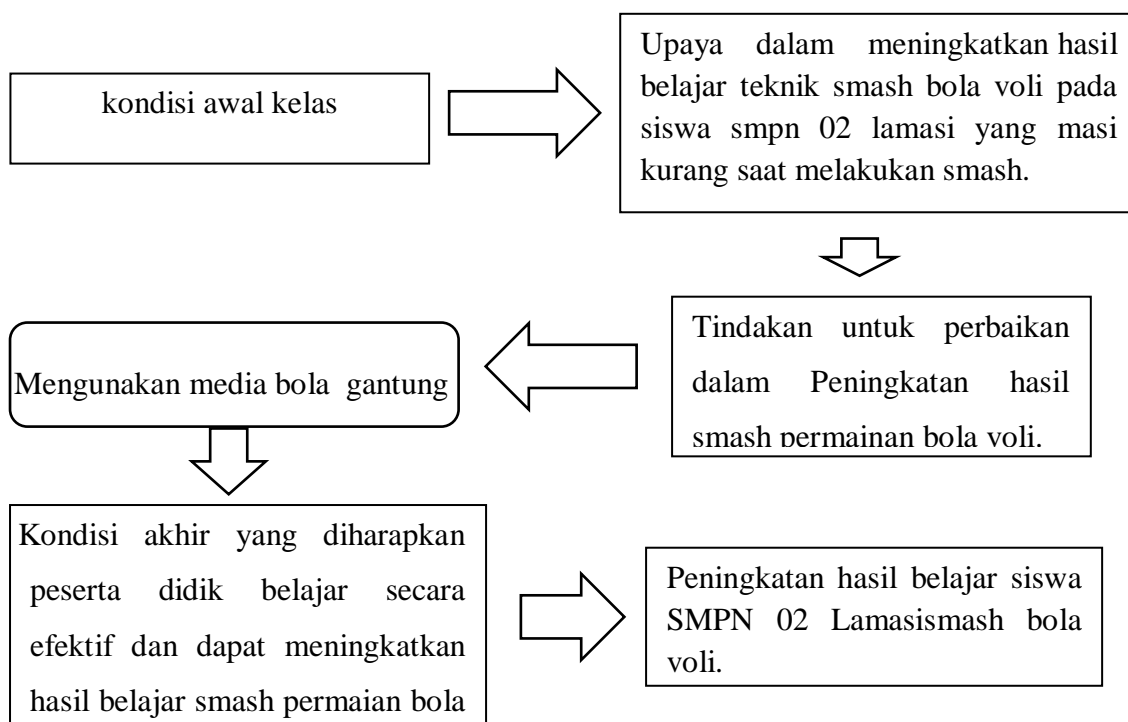
2.2 Penelitian Relevan

Penelitian teknik dalam permainan bola voli sudah cukup banyak. Namun, sejauh ini penelitian yang menjurus pada analisis gerak teknik smash belum ada. Penelitian yang mendekati penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Galis Yanwar Pribadi (2011) dari Fakultas Ilmu Keolahragaan 19 dengan judul “Identifikasi Kesalahan-Kesalahan Teknik Passing Bawah Receive Servis Bola Float Atlet Bola Voli Remaja YUSO Sleman”. Adapun hasil penelitian identifikasi kesalahan-kesalahan teknik passing bawah receive servis bola float pada fase persiapan kesalahan mencapai 37,62%, pada fase pelaksanaan 35,02%, pada fase lanjutan menca pai 38,08%.

2.3 Kerangka Pikir

Berdasarkan landasan teori diatas maka dapat dijadikan suatu kerangka berpikir, dalam permainan bola voli yang gerakannya dilakukan dengan cepat, tepat dan dalam situasi yang bervariasi maka dari itu dibutuhkan ketepatan smash yang baik agar dapat mendukung performa saat bermain. Smash merupakan sebuah pukulan yang keras dan tajam yang diarahkan ke daerah permainan lawan yang sulit untuk dijangkau. Selain itu, model bermain dianggap tepat untuk usia SMP 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 kemampuan akurasi smash. Dari uraian diatas diharapkan peserta didik akan semakin baik akurasi smasnya agar lebih menguntungkan bagi dirinya dan semakin baik pula kemampuannya dalam bermain bola voli terutama saat menyerang lawan.



2.4 Hipotesis

Hipotesis yang digunakan adalah hipotesis tindakan dengan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan di atas, maka disusun hipotesis adalah terdapat hasil belajar smash bola voli menggunakan media bola gantung pada siswa SMPN 02 Lamasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 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 diharapkan apabila hasil masi kurang bisa dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian terhadap sebuah subjek yang menjadi sasaran adalah peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, (Suharsimi Arikunto: 2010).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1.Tempat Penelitan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lamasi.

2.Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan 2 kali pertemuan setiap siklus, dilakukan dilapangan bola voli SMP Negeri 2 Lamasi, dari Bulan Mei – Juli 2022.

3.3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa SMP Negeri 2 Lamasi. Dalam penelitian ini dibantu oleh seorang guru penjas disekolah tersebut sebagai perencana, tindakan, pengamatan, diskusi menyimpulkan, dan menentukan langkah-langkah refleksi pada pertemuan berikutnya atau lanjutan siklus bila diperlukan.

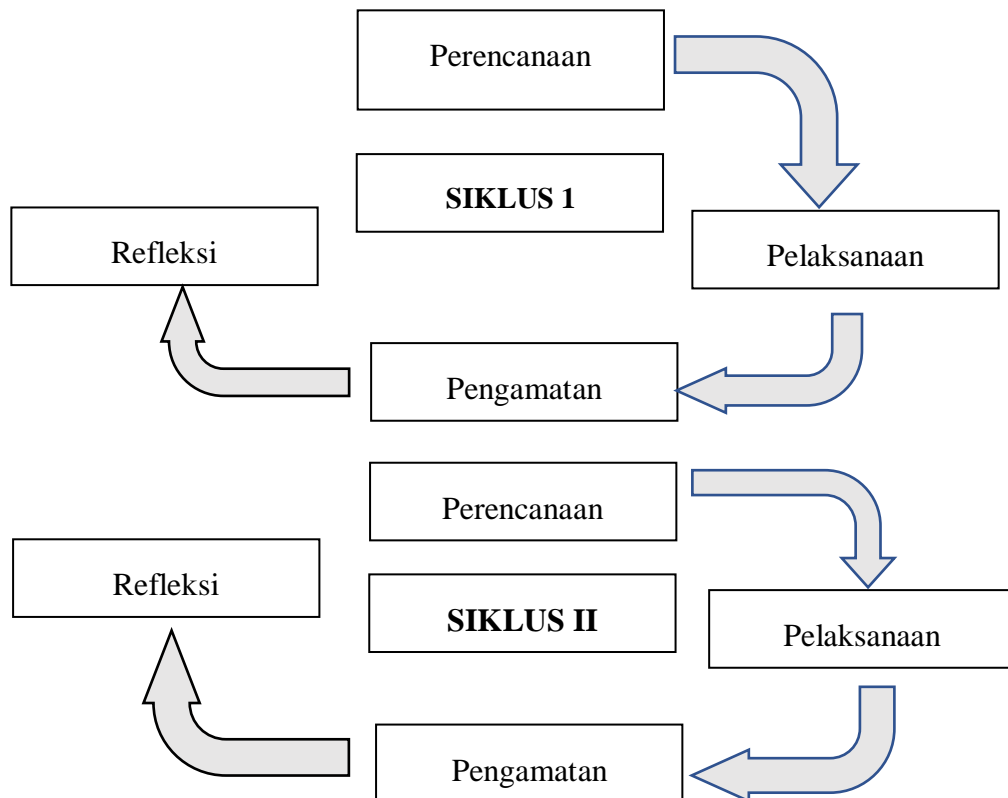
3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan dua tahapan yang mencakup:

1. Pra penelitian tindakan kelas atau refleksi awal,
2. Pelaksanaan tindakan merupakan perbaikan pelajaran dengan empat langkah yaitu:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Observasi
- d. Refleksi

Setiap siklusnya dilakukan tindakan berdasarkan pada prosedur penelitian tindakan yang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar. 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas

(Sumber: Arikunto, 2019: 44)

Siklus 1

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan perencanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kurikulum (Standar Kompetensi/Dasar) yang berkaitan dengan materi bola voli.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan membuat materi permainan bola voli.
- c. Membuat lembar pengamatan

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- a. Peneliti memberi penjelasan singkat tentang konsep, prinsip, atau aturan menjadi dasar melaksanakan permainan bola voli.
- b. Guru mempertunjukkan bagaimana melakukan gerakan teknik dasar bola voli dengan baik dan benar sesuai dengan konsep dan aturan tertentu.
- c. Guru meminta siswa saat untuk menirukan gerakan yang dipergakan
- d. Guru membimbing siswa untuk latihan berulang-ulang sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan.
- e. Guru melakukan tes dengan teknik dasar bola voli

3. Tahap Oservasi

Tahap observasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Kegiatan observasi ini dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan sejak awal hingga akhir penelitian guna mengumpulkan data yang diperlukan sehingga kekurangan atau kesalahan yang dilakukan sebelumnya dapat diperbaiki.

4. Tahap Refleksi

Hasil yang diperoleh dari pengamatan di analisis untuk melihat kelemahan dan kelebihan tindakan yang telah dilakukan. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi, yaitu dapat diketahui ketercapaian indikator pada proses pembelajaran penjas. Kelemahan akan diperbaiki disiklus berikutnya.

Siklus 2

Siklus 2 merupakan perbaikan dari siklus 1. Penelitian mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran disiklus 1 dan merefleksi kembali hal-hal apa atau tindakan penelitian selanjutnya, sehingga dapat terjadi peningkatan hasil belajar pada aspek kerja sama dalam permainan bola voli dalam siklus 1 ke siklus 2. Tindakan yang akan dilakukan peneliti adalah:

1. Memperbaiki dan melaksanakan langka-langka model pembelajaran.
2. Mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran.
3. Memberikan motivasi disetiap langka-langka pembelajaran.
4. Membuat lembar observasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik, maka dibutuhkan data yang valid, sehingga analisis yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan peneliti yang ditetapkan. Untuk mendapatkan data penelitian maka yang dilakukan sebagai berikut.

1. Observasi Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan peserta didik dan kegiatan pendidik serta keterlaksanaan RPP dan pelaksanaan pembelajaran selama proses ajar mengajar berlangsung.

2. Tes

Tes ini dilakukan untuk melakukan langka-langka yang suda ada di RPP dan memberikan sejumlah soal atau kuis terhadap peserta didik, Teknik pemeriksa didasarkan atas sejumlah kreteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan kepercayaan, keterlatihan, kebergantungan dan kepastian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majala, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. (Arikunto, 2016: 231). Dalam pengertian hal lain dokumentasi merupakan suatu proses pekerjaan yang mencatat atau merekam suatu

peristiwa atau aktivitas yang dianggap berharga dan penting serta perolehan data-data awal siswa dan guru kelas yang bertujuan memberikan informasi dan keberhasilan siswa dan dokumen yang berupa foto yang menggambarkan situasi dilapangan, sebagai pelengkap penelitian yang disesuaikan dengan langka-langkah metode pendekatan.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, demikian menurut Suharsimi Arikunto (2013: 262). Tes kemampuan ketepatan atau akurasi smash bola voli yang digunakan adalah tes keterampilan bola voli usia 13-15 tahun (Depdiknas, 1999: 15). Dalam tes keterampilan bola voli usia 13-15 tahun ini perlu disiapkan dan tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Smash

a. Tujuan

Untuk meningkatkan hasil belajar smash pada siswa SMPN 2 Lamasi

b. Alat dan Perlengkapan

- 1) Tinggi net 2,30 m untuk putra dan 2,15 m untuk putri
- 2) Bola voli
- 3) Lapangan bola voli ukuran normal lengkap dengan tiang dan net, dan dibuat garis-garis yang membatasi sasaran nilai.

d. Pelaksanaan tes

1. Peserta tes berdiri digaris serang, pengumpan berdiri ditengah dekat net dan melambungkan bola untuk dismash peserta tes.
2. Pada saat bersamaan peserta tes melakukan smash sambil melompat dan mengarah pada sasaran yang paling tinggi.
3. Melakukan smashse banyak 6 kali.
4. Apabila bola lambung tidak sempurna maka dapat diulang kembali.

Alat yang digunakan:

1. Bola voli

2. Meteran
3. Kapur
4. Net
5. Lapangan
6. Formulir untuk menulis h
7. Peluit e

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data berdasarkan pada Patokan Norma Penilaian yang ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penilaian

Dimulai dengan tes dan pengukuran di lapangan sesuai dengan petunjuk pelaksanaan dan teknis, selanjutnya dinilai dengan tabel nilai dan masing-masing butir tes kemudian disesuaikan dengan tabel norma yang telah ditetapkan. (DEPDIKNAS 2003 : 16 – 18).

2. Penyusunan Standart Nilai

a. Hasil Kasar Prestasi setiap butir tes yang dicapai disebut hasil kasar. Hasil kasar yang dicatat berdasarkan.

- 1) Pukulan sah pass bawah selama 60 detik.
- 2) Pukulan sah pass atas selama 60 detik.
- 3) Angka sasaran jatuhnya bola dari 6 kali servis bawah.
- 4) Angka sasaran jatuhnya bola dari 6 kali servis smash.
- 5) Angka sasaran jatuhnya bola dari 6 kali smash.

b. Hasil tes

Jumlah dari setiap butir tes disebut hasil tes.

c. Penilaian

Hasil tes disesuaikan ke tabel nilai dan ditulis pada kolom nilai.

d. Menentukan tingkat keterampilan.

Jumlah penilaian disesuaikan ke dalam norma tes keterampilan untuk mendapatkan tingkat/ klasifikasi keterampilan, yaitu Baik Sekali, Baik, Sedang, Kurang dan Kurang Sekali.

Tabel. 3.1 Kategori ketuntasan

Nilai	Kategori
> 75,00	Tuntas
< 75,00	Tidak tuntas

Tabel 3.2 Tes Untuk Kerja (*Psikomotor*)

No.	Nama siswa	Sikap Awal					Pelaksanaan					Sikap Akhir					Jml	Nilai Akhir
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ		
1																		
2																		
3																		
4																		
Jumlah Skor																		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Pada kolom perolehan skor yang suda disediakan, dengan rentang skor antara 1 sampai 4 (Sangat baik = 4, baik, = 3, cukup = 2, kurang =1

Kode nilai :

91-100 = Sangat Baik (SB)

80- 90 = Baik (B)

75- 79 = Cukup (C)

<75 = Kurang (D)

Tabel 3.3 Pengamatan sikap (*Afektif*)

No.	Nama Siswa	Aspek Perilaku Yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1.								
2.								

(Sumber : Sudrajad Wiradhardja dan Sarifuddin : 2017)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

BS : Bekerja Sama

Nilai 4 = Selalu peduli dengan lingkungan dan temannya.

Nilai 3 = Sering peduli dengan lingkungan sekitar dan temannya.

Nilai 2 = Kadang-kadang peduli dengan lingkungan sekitar dan temannya.

Nilai 1 = Tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan temannya.

JJ : Jujur

Nilai 4 = Selalu mengakui kekalahan diri.

Nilai 3 = Selalu mengakui kelebihan orang lain.

Nilai 2 = Kadang-kadang mengakui kekalahan diri.

Nilai 1 = Tidak mengakui kelebihan orang lain.

TJ : Tanggung Jawab

Nilai 4 = Selalu tertip mengikuti intruksi dan selesai tepat waktu.

Nilai 3 = Sering mengikuti intruksi dan tidak selesai tepat waktu.

Nilai 2 = Kadang-kadang mengikuti intruksi dan dan selesai tidak tepat waktu.

Nilai 1 = Tidak tertip dan tidak tepat waktu.

DS : Disiplin

Nilai 4 = Selalu menjalankan aturan dengan kesadaran diri.

Nilai 3 = Sering menjalankan aturan dengan pengarahan guru

Nilai 2 = Kadang-kadang menjalankan aturan.

Nilai 1 = Tidak menjalankan aturan.

Catatan:

100 = Sangat Baik

80-89 = Baik

>75 = Cukup

<75 = Kurang

Skor Maksimal = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

Skor Sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai

91-100 = Sangat Baik (SB)

81 – 90 = Baik (B)

> 75 = Cukup (C)

< 75 = Kurang (D)

Tabel. 3.4 Tes siklus (Koognitif)

No.	Nama Peserta Didik	Butir Pertanyaan															Jumlah Total	Nilai Akhir
		Soal No.1			Soal No.2			Soal No.3			Soal No.4			Soal No.5				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																		
2																		

Jumlah Skor Maksimal : 15

(Sumber : Sudrajad Wiradihardja dan Sarifuddin : 2017)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel. 3.5 Penilaian akhir peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 02 Lamasi dalam melakukan peningkatan hasil belajar smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai			Jumlah	Nilai Akhir	Ket.
		Afektif	Kognitif	Psikomotor			
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan:

Nilai tes Psikomotorik + Nilai tes Afektif + Nilai tes Kognitif

6 Siswa = Sangat Baik (SB)

8 Siswa = Baik (B)

10 Siswa = Cukup (C)

5 Siswa = Kurang (D)

3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan yang dilihat 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. Yang bisa dilihat pada keberhasilan penelitian ini adalah 75% siswa memiliki kategori baik dan baik sekali.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

41. Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi kelas, ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII-3 pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani pada materi permainan bola voli, setelah peneliti mengetahui permasalahan pada siswa kelas VIII-3 SMPN 2 Lamasi maka peneliti mencari solusi untuk permasalahan tersebut untuk meningkatkan hasil belajar smash pada materi permainan bola voli.

1.1.2 Deskripsi Pra-Tindakan

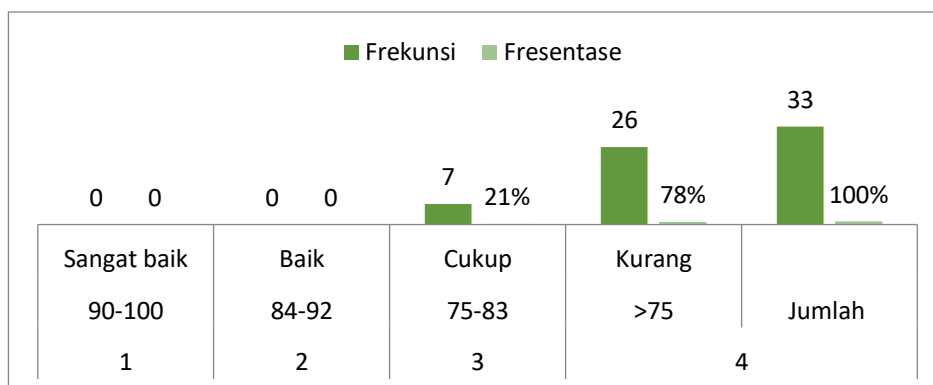
Kegiatan pra tindakan tes pembelajaran smash permainan bola voli pada siswa SMPN 2 Lamasi pada kegiatan pra tindakan tersaji pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Kondisi awal pembelajaran smash permainan bola voli

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat baik	0	0
2	84-92	Baik	0	0
3	75-83	Cukup	7	21%
4	>75	Kurang	26	78%
	Jumlah		33	100%

Hasil kondisi awal di atas, siswa yang mencapai KKM adalah sebanyak 7 siswa (21%) sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM adalah sebanyak 26 siswa (78%). Maka peneliti berkeinginan meningkatkan permainan smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung pada siswa kelas VIII-3 SMPN 2 Lamasi.

Dari uraian di atas, apabila dilihat pada grafik akan tampak seperti dibawa ini.



Dari hasil gambar grafik diatas dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas pada kegiatan pra tindakan dengan nilai >75 ada 7 siswa yang tuntas pada kegiatan pra tindakan dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan dengan nilai >75 26 siswa dari data tersebut dapat dilihat kurangnya hasil belajar pada permainan bola voli pada siswa SMPN 2 Lamasi.

4.1.3. Penyusunan Rencana tindakan

Recana tindakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penerapan metode belajar menggunakan media bola gantung dalam Rencana tindakan disusun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan Penerapan metode pembelajaran menggunakan media bola gantung dalam II siklus. Rencana tindakan Siklus I dan siklus II, Dilaksanakan masing-masing dua kali pertemuan (3×45) Dan setiap pertemuan terakhir adalah tes. materi pada pembelajaran siklus I dan II adalah, Menjelaskan dan mempraktikkan Teknik dasar permainan bola voli dan meningkatkan Smash permainan bola voli pada siswa SMPN 2 Lamasi.

Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Yang dibuat pada tahap perencanaan.

Waktu penelitian ditentukan awal semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 siklus pertama pada tanggal 11 s/d 15 Juni siklus I

4.1.4. Laporan Siklus 1

Pertemuan Pertama

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini Peneliti Mempersiapka pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran media bola gantung. Persiapan tersebut dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut.

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013.
- 2) Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktifitas peserta didik
- 3) Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi serta memberikan contoh, awalan, lompatan, melayang di udara, memukul dan mendarat dengan menggunakan media bola gantung.
- b) Peneliti mengamati siswa dalam pelaksanaan smash dengan menggunakan media bola gantung
- c) Setiap akhir pembelajaran siswa bermain voli untuk mengetahui perkembangan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Kegiatan Penutup

- Menarik kesimpulan atas materi bola voli telah dipelajari
- Menyampaikan rencana pelajaran pada pertemuan berikutnya
- Memberikan motivasi pada siswa
- Menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

Pertemuan Kedua

Pembelajaran pendidikan jasmani materi bola voli dengan menggunakan media bola gantung pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang berlangsung selama 3 jam (3×45 menit).

Siklus 1 pertemuan dilaksanakan pada tanggal....pertemuan pertama pada siklus 1 adalah menjelaskan teknik dasar smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung dan latihan memukul pada media bola gantung yang disediakan peneliti, dan pertemuan kedua pada siklus 1 adalah tes pada siswa untuk melakukan smash bola voli. Tahapan tindakan pada siklus 1 adalah berikut:

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 alat dan fasilitas dan sarana pendukung yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 yang dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan waktu 3 jam pembelajaran (3×45 menit) dengan materi menjelaskan dan melakukan praktek teknik dasar permainan bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dan perencanaan pelaksanaan (RPP) yang telah dibuat pada perencanaan awal. Pada pelaksanaan tahap siklus 1 peserta didik berjumlah 33 siswa. Penerapan RPP sebagai berikut :

1. Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai

- b) Guru mengecek kehadiran peserta didik sebelum pembelajaran dimulai
- c) Siswa melakukan pemanasan
- d) Guru menyampaikan pelajaran yang akan dilaksanakan dengan modifikasi media bola gantung pada pembelajaran peningkatan smash bola voli
- e) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran menggunakan media bola gantung
- f) Guru menyiapkan sarana pendukung untuk pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan contoh dan menjelaskan mengenai latihan smash dengan menggunakan media bola gantung
- 2) Masing-masing siswa mempraktekan apa yang di contohkan peneliti
- 3) Peneliti mengamati siswa saat melakukan smash pada bola gantung
- 4) Peneliti menilai dan mencatat hasil tes siswa setiap pertemuan akhir siklus.

3. Kegiatan Penutup

- a. Menarik kesimpulan atas pembelajaran smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung
- b. Menyampaikan rencana pembelajaran pada siklus berikutnya
- c. Menutup dengan salam dan doa.

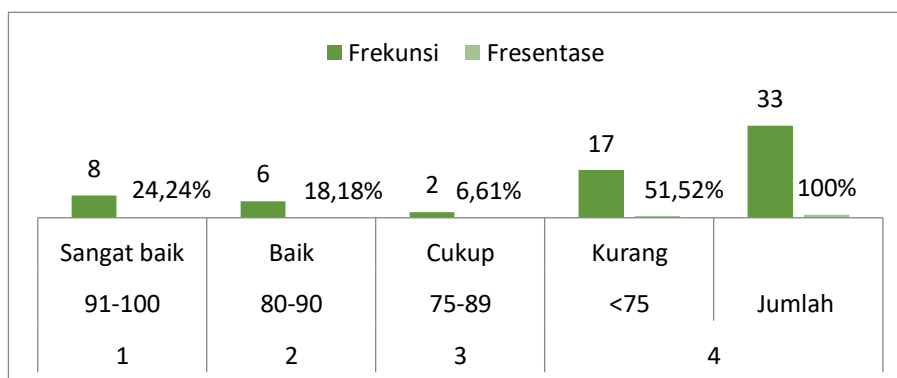
C. Pengamatan

Hasil belajar peserta didik SMPN 2 Lamasi pada siklus 1 dari 33 siswa dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

a. Psikomotor

Tabel 4.2 Hasil Tes Psikomotor Siklus 1

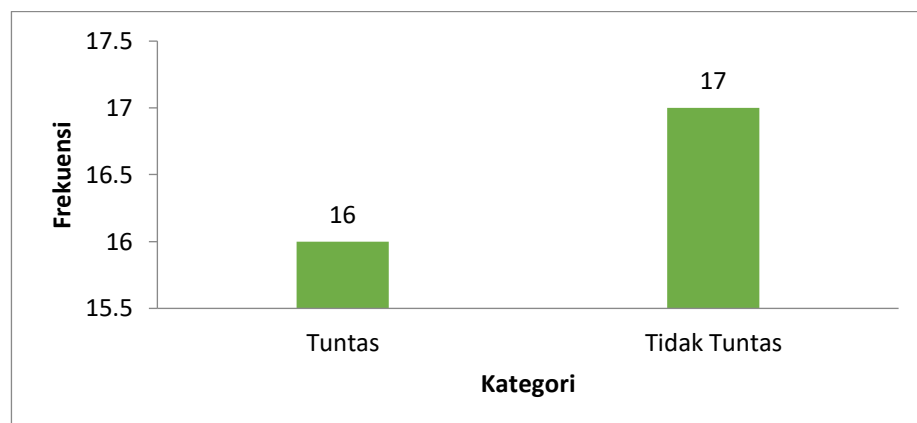
No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	91-100	Sangat baik	8	24,24%
2	80-90	Baik	6	18,18%
3	75-89	Cukup	2	6,61%
4	>75	Kurang	17	51,52%
	Jumlah		33	100%

**Gambar 4. 2** Grafik tes psikomotorik Siklus 1

Hasil tes psikomotorik Siklus 1, dapat dilihat pada tabel dan grafik 4.2 nilai sangat baik yang 8 siswa, nilai baik 6 siswa, dan cukup 2, dan kurang 17 siswa.

1) **Tabel 4. 3** Nilai Akhir Tes Psikomotorik

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 <75	Tidak Tuntas	17	51,52%
75 >100	Tuntas	16	48,48%
Jumlah		33	100%



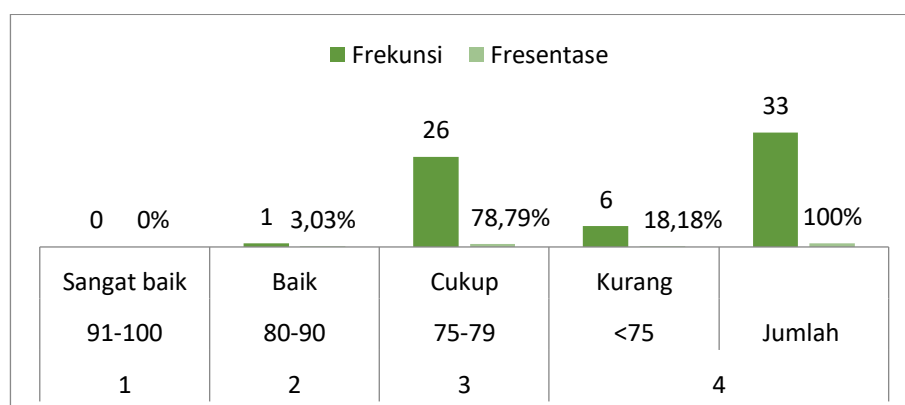
Grafik 4. 3 Hasil Tes Psikomotor Siklus I

Terlihat pada tabel dan grafik 4. 3 siswa yang tuntas pada tes psikomotor 16 (48,48%) dan siswa yang tidak tuntas 17 (51,52%).

b. Afektif

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Sikap Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	91-100	Sangat baik	0	0%
2	80-90	Baik	1	3,03%
3	75-79	Cukup	26	78,79%
4	<75	Kurang	6	18,18%
	Jumlah		33	100%

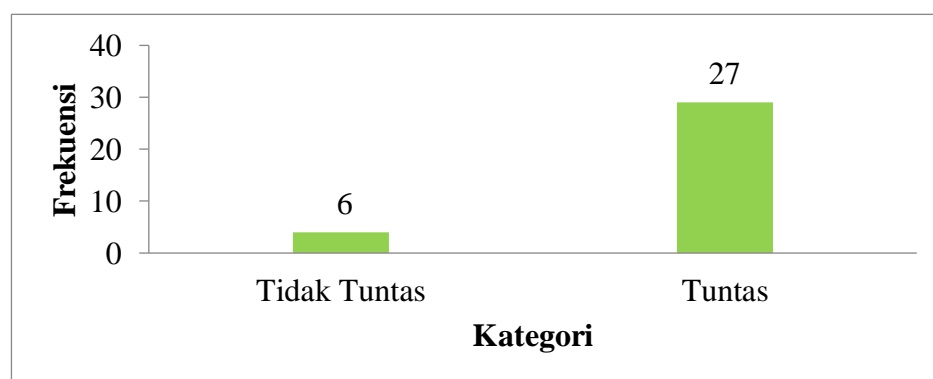


Gambar 4. 5 Garafik Tes Sikap Siklus I

Hasil tes Afektif Siklus I yang mendapat nilai sangat baik ada 0 siswa, 1 Siswa memperoleh nilai Baik dan 26 siswa cukup, sedangkan ada 6 siswa kurang.

2) **Tabel 4. 5** Hasil Tes Sikap Siklus I

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 <75	Tidak Tuntas	6	18,18%
75 >100	Tuntas	27	81,81%
Jumlah		33	100%

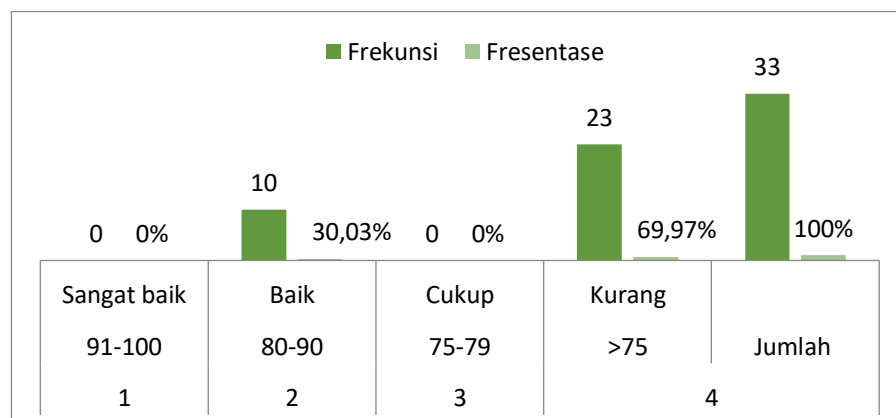
**Grafik 4. 5** Hasil Tes Sikap Siklus I

Terlihat pada Tabel dan Grafik 4. 5 Siswa yang tuntas 27 (81,81%) dan Siswa yang tidak tuntas 6 (18,18%)

c. Kognitif

Tabel 4. 4 Hasil Kognitif Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Sangat baik	0	0%
2	80-90	Baik	10	30,03%
3	75-79	Cukup	0	0%
4	>75	Kurang	23	69,97%
Jumlah			33	100%

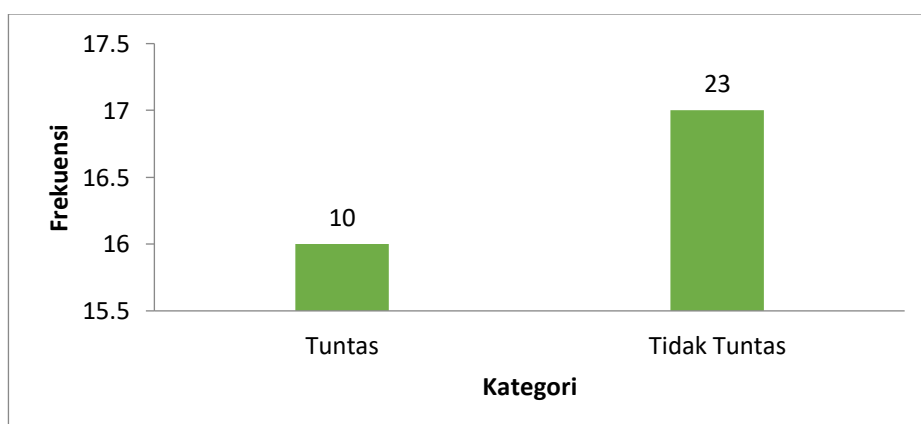


Gambar Grafik 4. 4 Tes Kognitif Siklus 1

Hasil tes kognitif Siklus I yang mendapat nilai sangat baik ada 0 siswa, 10 Siswa memperoleh nilai Baik dan 0 siswa cukup, sedangkan ada 23 siswa kurang.

3) **Tabel 4. 4** Hasil Tes Kognitif

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 <75	Tidak Tuntas	23	69,97%
75 >100	Tuntas	10	30,03%
Jumlah		33	100%



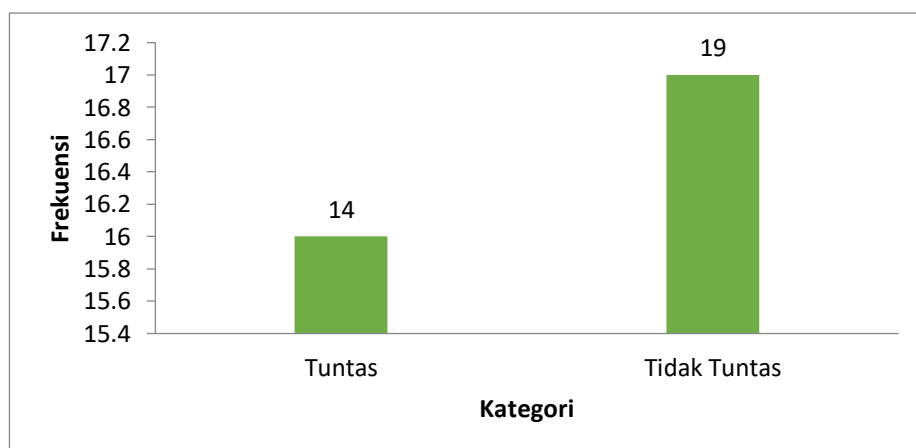
Grafik 4. 4 Hasil Tes Pengetahuan

Terlihat pada Tabel dan Grafik 4. 4 pada tes kognitif siswa tuntas 10 (33.03%) dan 23 (69,97%) siswa tidak tuntas pada tes kognitif Siklus I.

d. Nilai Hasil Tes Siklus I

Tabel 4. 6 Deskripsi ketuntasan smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung pada Siklus I

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	19	57,58%
75 – 100	Tuntas	14	42,42%
Jumlah		33	100%



Grafik 4. 6 Hasil Tes Siklus I

Dari pengamatan hasil belajar peserta didik SMPN 2 Lamasi pada siklus I dari 33 peserta didik ada 14 siswa yang tuntas (42,42%), dan 19 siswa yang tidak tuntas (57,58%) .

Dilihat dari tiga aspek yang dinilai Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap pada penelitian ini yang dilakukan di SMPN 2 Lamasi kelas VIII-2 dari data tabel dan grafik diatas bahwa proses pembelajaran Smash Bola Voli belum maksimal.

Hasil pengamatan yang didapatkan peneliti dalam siklus 1, adalah sebagai berikut:

- Peserta didik belum terbiasa dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan bola voli dengan menggunakan media bola gantung belum terlaksana secara maksimal.
- Peserta didik masih takut untuk mempresentasikan atau mengeluarkan potensi dirinya secara maksimal, sehingga peneliti menunjuk peserta didik untuk maju mempraktikkan pukulan Smash Bola Voli pada media bola gantung.

e. Refleksi

Setelah melaksanakan pembelajaran pada Siklus 1, Peneliti menyimpulkan hasil pelaksanaan belajar dengan media bola gantung pada materi permainan bola voli sebagai berikut:

- Peneliti masih belum menguasai alur pembelajaran dan proses pembelajaran dan metode pembelajaran media bola gantung belum bisa maksimal.
- Peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

4.1.2 Laporan Siklus II

Pertemuan Pertama

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 s/d 6 Juli materi pada Siklus II adalah, menjelaskan materi dan latar belakang permainan bola voli dan mempraktekan teknik dasar smash bola voli menggunakan media bola gantung dalam permainan bola voli, tahapan yang dilaksanakan pada pertemuan Siklus II sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus I, maka pada siklus ini bersifat sebagai perbaikan dari rencana awal yang telah disusun di Siklus I, adapun langkah-langkah perencanaan pada Siklus ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013.
- 2) Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktifitas peserta didik
- 3) Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Meyiapkan perlengkapan penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus 2 yang dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan waktu 3 jam pembelajaran (3×45 menit) dengan materi menjelaskan dan melakukan praktek teknik dasar permainan bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dan perencanaan pelaksanaan (RPP) yang telah dibuat pada perencanaan awal. Pada pelaksanaan tahap siklus 1 peserta didik berjumlah 33 siswa. Penerapan RPP sebagai berikut :

- a) Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai
- b) Guru mengecek kehadiran peserta didik sebelum pembelajaran dimulai
- c) Siswa melakukan pemanasan
- d) Guru menyampaikan pelajaran yang akan dilaksanakan dengan modifikasi media bola gantung pada pembelajaran peningkatan smash bola voli

- e) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran menggunakan media bola gantung
- f) Guru menyiapkan sarana pendukung untuk pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memberikan contoh dan menjelaskan mengenai latihan smash dengan menggunakan media bola gantung
- b. Masing-masing siswa mempraktekan apa yang di contohkan peneliti
- c. Peneliti mengamati siswa saat melakukan smash pada bola gantung
- d. Peneliti menilai dan mencatat hasil tes siswa setiap pertemuan akhir siklus.

3. Kegiatan Penutup

- 1. Menarik kesimpulan atas materi bola voli telah dipelajari
- 2. Menyampaikan rencana pelajaran pada pertemuan berikutnya
- 3. Memberikan motivasi pada siswa
- 4. Menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

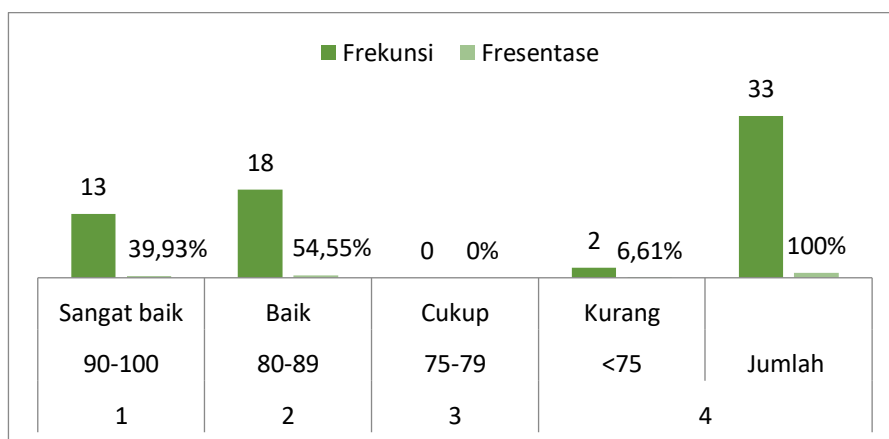
C. Pengamatan

Hasil belajar peserta didik SMPN 2 Lamasi pada siklus II dari 33 siswa dapat dilihat pada tabel dan garafik berikut:

a. Tes Psikomotor

Tabel 4.7 tes Psikomotorik Siklus II

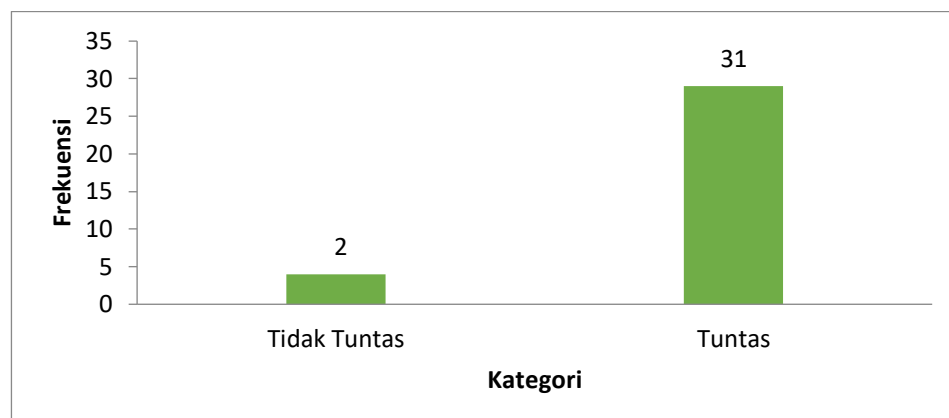
No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	90-100	Sangat baik	13	39,39%
2	80-89	Baik	18	54,55%
3	75-79	Cukup	0	0%
4	<75	Kurang	2	6,61%
	Jumlah		33	100%

**Gambar 4. 8** Grafik Tes Psikomotorik Siklus II

Hasil tes Pengetahuan Siklus II yang mendapat nilai sangat baik ada 13 siswa, 18 Siswa memperoleh nilai Baik dan 0 siswa cukup, sedangkan ada 2 siswa kurang.

1) **Tabel 4. 9** Hasil Tes Psikomotorik Siklus II

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 75	Tidak Tuntas	2	6,61%
75 – 100	Tuntas	31	93,94%
Jumlah		33	100%



Grafik 4. 9 Hasil Tes Psikomotor

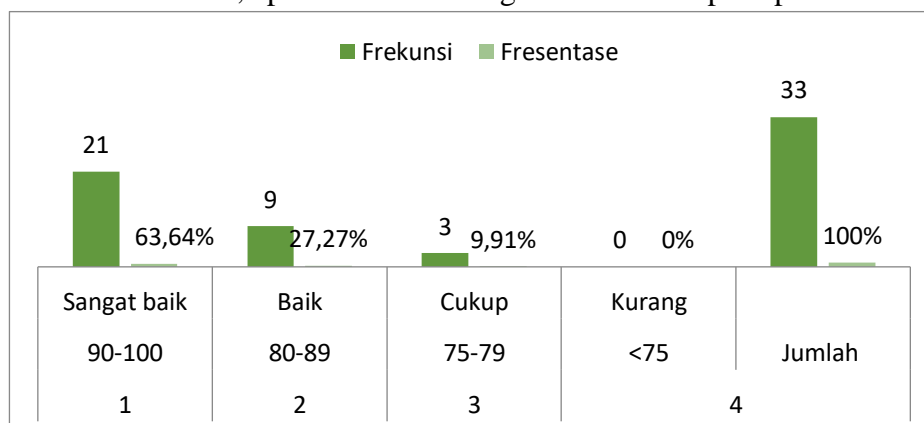
Terlihat pada tabel dan grafik 4. 6 siswa tuntas 31(93,94%) dan siswa tidak tuntas 2 siswa (6,61%).

b. Tes Afektif Siklus II

Tabel 4. 12 tes Afektif Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	90-100	Sangat baik	21	63,64%
2	80-89	Baik	9	27,27%
3	75-79	Cukup	3	9,91%
4	<75	Kurang	0	0%
	Jumlah		33	100%

Dari uraian diatas, apabila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawa:

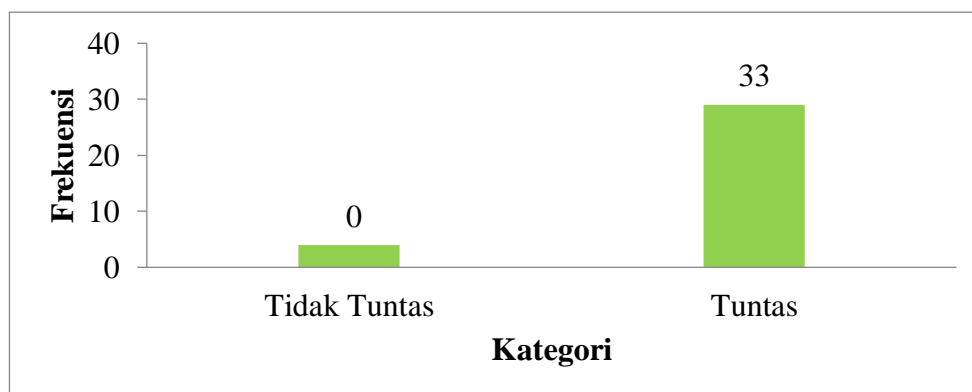


Grafik 4. 12 Tes Sikap Siklus II

Terlihat pada Tabel dan Grafik nilai hasil tes sikap Siklus II siswa yang memperoleh nilai sangat baik ada 21 siswa, 9 siswa memperoleh nilai baik dan 3 siswa memperoleh nilai cukup, dan 0 siswa kurang. Tes sikap ada 33 siswa tuntas dan 0 siswa tidak tuntas.

2) **Tabel 4. 13** Hasil Tes Afektif Siklus II

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	0	0%
75 – 100	Tuntas	33	100%
Jumlah		33	100%



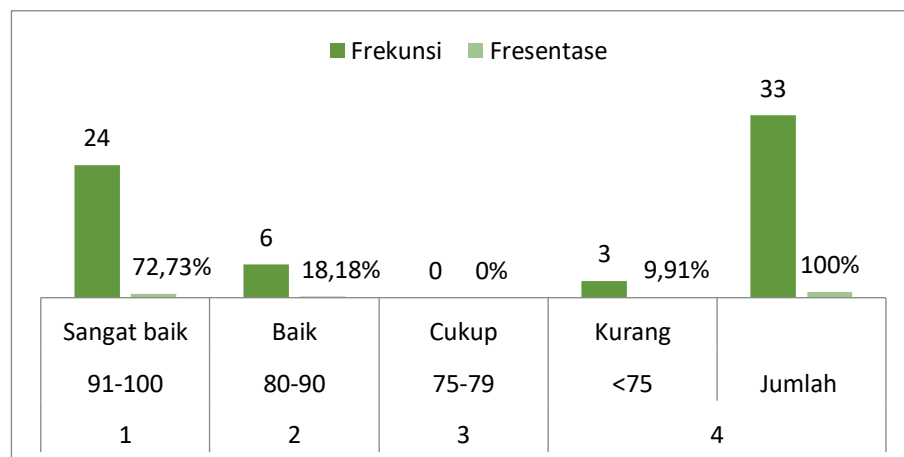
Grafik 4. 13 Hasil Tes Afektif

Terlihat pada tabel dan grafik **4. 13**, Siswa yang tuntas pada tes Sikap 33 (100%) dan siswa tidak tuntas 0 (0%)

c. Tes Kognitif Siklus II

Tabel 4. 10 tes Kognitif Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Sangat baik	24	72,73%
2	80-90	Baik	6	18,18%
3	75-79	Cukup	0	0%
4	<75	Kurang	3	9,91%
Jumlah			33	100%

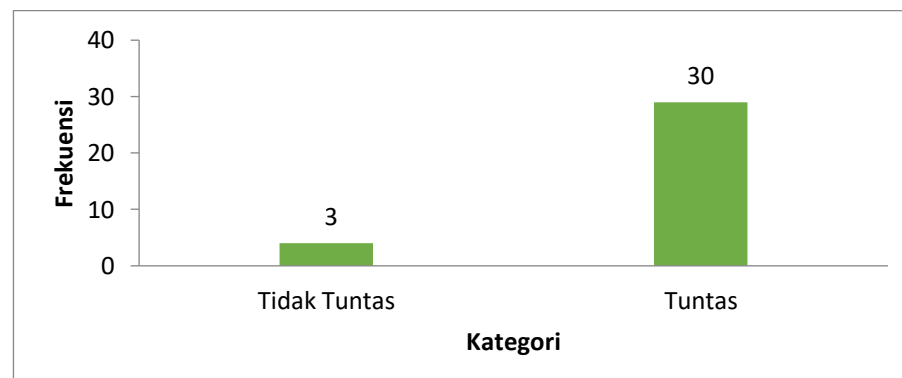


Gambar **grafik 4. 10** tes Pengetahuan Siklus II

Hasil tes Pengetahuan Siklus II yang mendapat nilai sangat baik ada 24 siswa, 6 Siswa memperoleh nilai Baik dan 0 siswa cukup, sedangkan ada 3 siswa kurang.

3) **Tab 4. 11** Hasil Tes Kognitif Siklus II

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 75	Tidak Tuntas	3	9,91%
75 – 100	Tuntas	30	90,91%
Jumlah		33	100%



Grafik 4. 11 Hasil Tes Kognitif

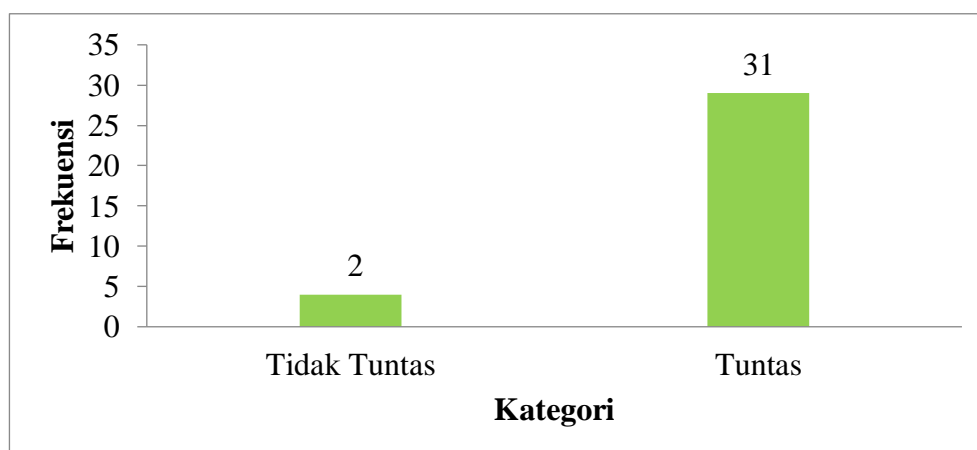
Terlihat pada tabel dan grafik 4. 8 siswa tuntas 30 (90,91%) dan siswa tidak tuntas 3 (9,91%).

Tabel 4. 14 Deskripsi ketuntasan smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung pada Siklus II

C	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	2	6,61%
75 – 100	Tuntas	31	93,94%
Jumlah		33	100%

Hasil deskripsi ketuntasan smash bola voli menggunakan media bola gantung pada siklus II, dilihat pada tabel 4.8 dengan kriteria ketuntasan $0 < 75$ kategori tidak tuntas dan frekuensi 2, presentase (6,61%), sedangkan kriteria ketuntasan $75 > 100$ kategori tuntas frekuensi 31 presentasi (93,94%), jumla keseluruhan frekuensi 33 dan jumla keseluruhan presentase (100%.)

Dari uraian diatas, apabila dilihat pada grafik akan nampak seperti dibawah :



Pada grafik 4. 15 ketuntasan smash bola voli dengan menggunakan media bola gantung terlihat siswa yang tuntas dengan nilai > 75 ada 31 siswa, dan yang tidak tuntas dengan nilai < 75 ada 2 siswa.

Pada pelaksanaan siklus II suda menunjukkan peningkatan yang signifikan dari penerapan media bola gantung pada materi bola voli, peserta didik suda mampu mengikuti atau suda mampu menyesuaikan pada kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Hasil pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mulai memahami fungsi dari media bola gantung pada permainan bola voli
2. Peserta didik mengalami peningkatan pada latihan smash bola voli

d. Refleksi

Berdasarkan data-data yang diperoleh peneneliti menunjukkan bahwa siklus II suda cukup baik dari pada sebelumnya . Meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi bola voli siswa SMPN 2 Lamasi kelas VIII-3

Pembelajaran pada siklus II suda menunjukkan peningkatan dan perubahan yang positif, dengan suasana belajar terlihat kondusif, peserta suda dapat menyesuaikan diri terhadap media bola gantung.

4.2 Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) meliputi dua Siklus yang terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahapan perencanaan, tahapan tindakan dan tahap pengamatan, dan refleksi setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, pada siklus dua tahap yang dilakukan merupakan tahap perbaikan yang merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data tes yang merupakan peningkatan hasil belajar smash bola voli menggunakan media bola gantung. Hasil dari kedua siklus digunakan untuk mengetahui peningkatan permainan bola voli pada siswa kelas VIII-3 SMPN 2 Lamasi.

Data yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada permainan bola voli. Hasil tes siklus I diperoleh siswa tuntas 14 (42,42%) dan tidak tuntas 19 siswa (63,58%). Siklus I

belum berhasil belum mencapai (78%) dari 33 siswa maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II kemudian pada hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan siswa tuntas 31 (93,94%) dan siswa yang tidak tuntas 2 siswa (6,61%).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik pada siswa VIII-2 SMPN 2 Lamasi dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa bagian dan tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebanyak 14 (42,42%) siswa tuntas dan 19 (57,58%) siswa yang tidak tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus II menunjukkan 31 (93,94%) siswa tuntas dan 2 (6,61%) siswa yang tidak tuntas.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan menggunakan media bola gantung pada materi bola voli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-2 SMPN 2 Lamasi.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu diharapkan pendidik mampu kreatif dalam memberikan pembelajaran seperti menggunakan media bola gantung pada permainan bola voli karena hasil penelitian berhasil dalam menggunakan media bola gantung untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-2.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil penelitian meningkatkan hasil belajar smash bola voli menggunakan media bola gantung pada siswa kelas VIII-2 SMPN 2 Lamasi maka peneliti memberikan saran sebagai bahan masukan atau bahan pertimbangan dalam hal ini guru dituntut dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan pembelajaran yang mudah di mengerti, dipahami, dan tidak mudah membuat jenuh pada proses pembelajaran berlangsung, dan lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran agar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat ditingkatkan.

5.4 Keterbatasan Peneliti

Peneliti berusaha segala ketentuan-ketentuan yang berlaku agar proses penelitian dapat berjalan sesuai rencana, namun keterbatasan fasilitas yang digunakan saat melaksanakan penelitian menjadi hambatan dalam proses melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andun Sudijandoko. (2010). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Volume 8 No.1). Hlm 1-5.
- Purwanto, Yuli. 2011. Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Modifikasi Permainan Bola Tangan Melalui Pendekatan Lingkungan Luar Sekolah Pada Siswa Kelas VSD Negeri 02 Banaran Kecamatan GrabagKabupaten Magelang. Skripsi yang tidak diterbitkan. Semarang: UNNES
- Depdiknas 2003. Petunjuk Pelaksanaan Tes Keterampilan Bola Voli Usia 13 – 15 Tahun. Jakarta: Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani.
- Pranopik, M., R. 2017. Pengembangan Variasi Latihan Smash Bola Voli. *Jurnal Prestasi*. p-ISSN: 2549-9394 e-ISSN: 2579-7093. Vol. 1 No. 1, Juni 2017.
- Riyadi, S. 2015. Pengaruh Perbedaan Latihan Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli. dalam Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fkip UNS Surakarta. *Sport Science*, Vol. 01 No. 01
- Suharsimi Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarto dkk, 2013 “Buku Teknik Dasar Bermain Voli”. Jakarta: Bumi Aksara:
- Gazali, N. (2016). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Servis Atas Bolavoli. *Jurnal of Physical Education Health and Sport*. 3(1).
- Harahap, T. (2012). Pengembangan Sumber Daya Manusia Keolahragaan. *Jurnal Sport Area*.
- Kasih, I., & Marpaung, D. R. (N.D.). Pengembangan Media Bantu (Mesin Drill) Dalam Meningkatkan Keterampilan Smash Bola Volly. *Journal Physical Education, Health And Recreation*, 3(1), 102–111.

- Nengsih, S. (N.D.). Upaya Meningkatkan Hasil Servis Atas Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Drill Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri Satu Atap Tuo Sumay Kecamatan Sumay Kabupaten Tebo. Jurnal Upaya Meningkatkan Hasil Servis Atas Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Drill Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri Satu Atap Tuo Sumay Kecamatan Sumay Kabupaten Tebo.
- Oemar Hamalik. (1994). Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bakti Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Vol.2 No. 1, Januari 2015.