

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* ATAS BOLA VOLI
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN PADA SISWA KELAS IX.1
SMP ISLAM NURUL IMAN LABUHAN MARINGGAI**

Listiana Rofiatul Azizah¹, Ferdi Zulkarnain², Tri Alim Saputra Hidayat³

^{1,2}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

¹Listianaazizah00@gmail.com, ²ferdizul007@gmail.com,

³alimpor2015@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this study is to improve the skill of overhead passing in volleyball. The aim of this study is to improve volleyball skills, specifically the overhand passing technique, by implementing the game-based method, so that the learning process can be successful. The method used in this study is action research. Action research aims to improve methods, processes, content, competencies, and learning situations. Prior to the implementation of the game-based method, the students of class IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai had not reached the expected level of mastery, with only 27% of students achieving success. This was due to many students not mastering the overhand passing technique and not receiving instruction using the game-based method. The results of the study indicate that in Cycle I, the highest score achieved was 89, the lowest was 56, and the average score was 77.15. A total of 17 students, or 65%, achieved mastery. In Cycle II, the highest score was 89, the lowest was 67, and the average score reached 80.53. The percentage of students who achieved mastery increased to 85%, with 22 students successfully completing the task. The overhand passing skills of the students met the success indicator of 80%. Based on these findings, it can be concluded that the use of the game-based method can improve the learning outcomes of overhand passing in volleyball for the students of class IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai. Therefore, it is recommended that the game-based method be applied to help students overcome difficulties in learning the overhand passing technique in volleyball, as it has proven to be effective in enhancing learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes, overhand passing, volleyball, game-based method

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan passing atas dalam bola voli dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan, guna memastikan pengalaman belajar yang sukses. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (action research), yang dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek, termasuk metode, proses, isi, kompetensi, dan lingkungan pembelajaran. Sebelum mengadopsi pendekatan berbasis permainan, siswa kelas IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai mengalami kesulitan dalam mencapai tingkat penguasaan yang diharapkan, dengan hanya 27% siswa yang berhasil. Tantangan ini disebabkan oleh banyak siswa yang kurang menguasai teknik passing atas, karena belum diajarkan menggunakan metode inovatif ini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan selama dua siklus. Pada Siklus I, nilai tertinggi yang dicapai adalah 89, nilai terendah 56, dan rata-rata hasil belajar 77,15, dengan 17 siswa (65% dari kelas) mencapai ketuntasan. Pada Siklus II, nilai tertinggi tetap 89, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 67, dan rata-rata skor meningkat menjadi 80,53. Secara signifikan, persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 85%, dengan 22 siswa yang berhasil. Secara keseluruhan, kinerja siswa dalam passing atas mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Kesimpulannya, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode berbasis permainan secara signifikan meningkatkan hasil belajar passing atas dalam bola voli di kalangan siswa kelas IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk terus menggunakan pendekatan berbasis permainan guna membantu siswa mengatasi tantangan dalam menguasai keterampilan passing atas, karena terbukti sebagai strategi yang efektif.

Kata kunci: Hasil belajar, passing atas, bola voli, metode permainan

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipandang sebagai upaya berkelanjutan untuk mendukung perkembangan manusia tanpa batasan usia. Perjalanan perkembangan ini mencakup peningkatan keterampilan dan pertumbuhan pribadi, sehingga menjadi jelas bahwa

pendidikan akan terasa tidak lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan karena gerak sebagai suatu aktivitas jasmani merupakan dasar pengetahuan seseorang tentang dunia dan dirinya sendiri, yang secara alamiah berkembang seiring berjalannya waktu. Dalam pendidikan jasmani,

permainan merupakan olahraga yang paling digemari siswa, salah satu diantaranya adalah permainan bolavoli.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai, ditemukan bahwa keterampilan passing atas bola voli siswa kelas IX.1 kurang memadai. Hal ini terlihat dari tiga indikator teknik dasar: sikap awal, sikap perkenaan, dan sikap akhir, yang semuanya menunjukkan hasil yang tidak memuaskan. Dari 26 siswa yang diamati, hanya 7 siswa yang mencapai nilai ketuntasan, atau sebesar 26,92%, sementara 19 siswa lainnya, atau 73,07%, tidak mencapai nilai tersebut. Dalam pelaksanaan teknik passing atas, banyak siswa kesulitan mengontrol bola saat menerima dan sering gagal mengenai sasaran saat memberikan umpan kepada rekan. Salah satu kendala utama dalam meningkatkan

keterampilan passing atas bola voli terletak pada metode pengajaran yang digunakan, yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil yang dicapai siswa. Penelitian Tindakan ini bertujuan untuk menguji penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli pada siswa kelas IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai.

Hakikat Pendidikan Jasmani

Tujuan utama dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran fisik dan vitalitas, sambil membentuk karakter seperti sportifitas, disiplin, keberanian, keceriaan, dan ketekunan pada siswa (Zulrafla, Turimin, dan Muspita, 2016). Pendidikan jasmani bukan hanya sekadar mata pelajaran tambahan, tetapi merupakan komponen penting dalam kerangka pendidikan yang

lebih luas. Dengan pendekatan yang efektif, pendidikan jasmani membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang memperkaya waktu luang mereka, mempromosikan gaya hidup sehat, dan memberikan kontribusi positif bagi kesehatan fisik dan mental mereka. Selain itu, pendidikan jasmani memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui gerakan, yang menambah antusiasme mereka dalam belajar (Alif dan Sudirjo, 2019:5).

Hakikat Hasil Belajar

Proses ini mencakup perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh individu melalui interaksi dengan lingkungan atau melalui pembelajaran formal (Sauqy, A., 2022:2). Hasil belajar mencerminkan berbagai pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi,

dan keterampilan yang muncul selama proses pembelajaran (Suprijono dalam Sulfemi, 2019). Selain itu, hasil belajar juga menunjukkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dialami individu akibat aktivitas pendidikan yang telah dilakukan (Susanto dalam Yahya, 2020).

Hakikat Bola Voli

Menurut Kardiyanto & Sunardi (2020), "Permainan bola voli dilakukan dengan cara memantulkan bola di udara menggunakan tangan, melewati net atau tali, tanpa ada batasan waktu untuk sentuhan bola." Bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang terus berkembang pesat dan sangat populer di kalangan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pertandingan yang diadakan antara klub-klub, baik di tingkat daerah maupun nasional.

Passing Atas Bolavoli

Passing Atas adalah teknik operan yang dilakukan ketika bola berada di ketinggian bahu atau lebih tinggi (Kardiyanto & Sunardi, 2020). Menurut Aef dan Etori (2018), terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan passing atas, yaitu:

- a) Bola harus menyentuh bagian dalam jari tangan.
- b) Bola dihentikan dengan ibu jari dan empat jari lainnya.
- c) Pergelangan tangan ditekuk ke belakang, dan siku ditekuk ke samping untuk menahan bola dengan ibu jari dan jari-jari tangan.
- d) Bola didorong ke atas menggunakan jari dan pergelangan tangan secara erat.

Hakikat Metode Permainan

Metode pembelajaran berbasis permainan memainkan peran penting dalam pendekatan konstruktivis, yang memiliki sejarah panjang dalam

mempromosikan inovasi pendidikan (Chan, 2017). Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran (Suyanto et al., dalam Sueni, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini di laksanakan di SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai tepatnya di Desa Muara Gading Mas, Kecamatan Labuhan Maringgai, Kabupaten Lampung Timur, Lampung. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX.1 SMP Islam nurul Iman Labuhan Maringgai yang berjumlah keseluruhan 26 siswa, dengan perincian 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

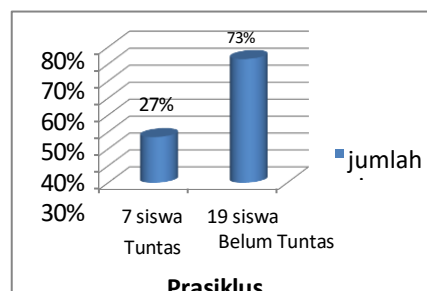
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (action research). Desain intervensi dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis

& McTaggart, yang dijelaskan oleh Arikunto. Setiap tindakan untuk pencapaian dirancang dengan dua siklus yang terdiri dari 4 (empat) komponen yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, metode tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari observasi yang mencakup aktivitas siswa selama pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa terkait dengan penguasaan materi pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan prasiklus yang dilaksanakan pada tanggal 23

Januari 2024, didapat hasil belajar peserta didik kelas IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai sebagai berikut:

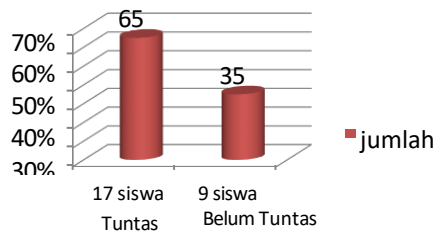


Digram Hasil Tes Prasiklus

Pada diagram di atas, dapat dilihat bahwa pada tahap prasiklus, terdapat 7 siswa yang telah mencapai target ketuntasan, dengan persentase 27%. Sementara itu, 19 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan minimal, yang mewakili persentase sebesar 73%.

Hasil Tes Kemampuan Passing Atas Siklus I

Diagram Hasil Tes Siklus I



Siklus I

Pada diagram di atas, dapat dilihat bahwa pada tahap siklus I, terdapat 17 siswa yang telah mencapai target ketuntasan, yang mewakili 65% dari total peserta didik. Sedangkan 9 siswa atau 35% belum mencapai ketuntasan minimal.

Hasil Tes Kemampuan Passing Atas Siklus II

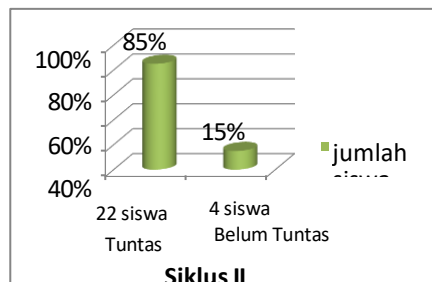
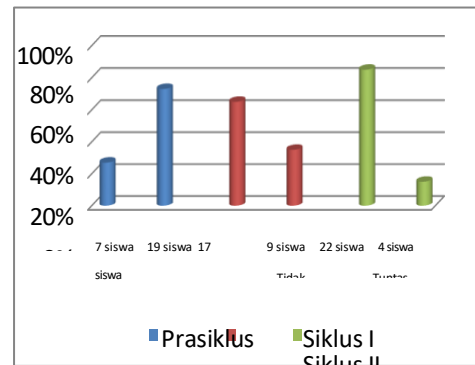


Diagram Hasil Tes Siklus II

Pada diagram di atas, dapat dilihat bahwa pada tahap siklus II, terdapat 22 siswa yang telah mencapai target ketuntasan, dengan persentase 85%. Sementara itu, 4 siswa atau 15% belum mencapai ketuntasan minimal.

Rekapitulasi peningkatan ketuntasan hasil belajar

Diagram Hasil Rekapitulasi



Berdasarkan diagram diatas, yang merupakan diagram rekapitulasi target ketuntasan peserta didik pada tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II, dapat dilihat bahwa pada tahap prasiklus, 7 dari 26 siswa (27%) telah mencapai ketuntasan, sementara 19 siswa (73%) belum tuntas. Pada siklus I, 17 siswa dari 26 (65%) telah tuntas, sementara 9 siswa (35%) belum tuntas. Pada siklus II, 22 siswa dari 26 (85%) berhasil mencapai ketuntasan, dan 4 siswa (15%) belum tuntas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa

sebelum penerapan metode permainan, siswa kelas IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, dengan hanya 27% siswa yang berhasil mencapai target ketuntasan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan siswa terhadap teknik passing atas dan belum adanya pembelajaran yang menggunakan metode permainan untuk mengajarkan materi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan metode permainan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli.

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan pembelajaran passing atas menggunakan metode permainan. Pembelajaran berbasis permainan ini terbukti efektif dan menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik materi

passing atas. Pendekatan yang bervariasi ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa, mengingat pada kondisi tertentu, siswa sering merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

Hasil tes pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil sebelum penerapan metode permainan. Sebanyak 17 siswa atau 65% telah tuntas, sementara 9 siswa atau 35% masih belum tuntas. Peningkatan ini disebabkan oleh antusiasme siswa terhadap metode permainan yang diterapkan. Meskipun ada peningkatan, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yang menetapkan bahwa 80% siswa harus mencapai ketuntasan. Masih terdapat 9 siswa yang belum mencapai ketuntasan, yang menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang perlu diperbaiki.

Berdasarkan hasil tersebut, perbaikan dilakukan pada siklus II, antara lain dengan mengurangi jumlah siswa dalam setiap kelompok agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penambahan media bantu pembelajaran dan variasi permainan dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan perubahan ini, hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 22 siswa dari 26 peserta didik (85%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 4 siswa (15%) masih belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan permainan yang lebih menarik, termasuk penambahan media bantu seperti sasaran target, yang membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Evaluasi terhadap pembagian jumlah siswa per kelompok juga memperbaiki efektivitas

pembelajaran, karena siswa lebih banyak bergerak dan lebih terlibat aktif.

Penambahan variasi permainan dan adanya evaluasi individu antara peneliti dan siswa juga membantu siswa untuk lebih memahami apa yang perlu diperbaiki dalam teknik passing atas yang telah dipraktikkan. Dengan tercapainya 85% siswa yang tuntas pada siklus II, yang melebihi target 80%, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian setelah siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli pada siswa kelas IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai. Pada siklus I, persentase siswa yang tuntas

mencapai 65% (17 siswa) dan 35% (9 siswa) masih belum tuntas. Sedangkan pada siklus II, 85% siswa (22 siswa) berhasil mencapai ketuntasan belajar, dan 15% siswa (4 siswa) belum tuntas. Hasil belajar passing atas siswa telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu mencapai 80%, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Pendidikan Jasmani di kelas IX.1 SMP Islam Nurul Iman Labuhan Maringgai tahun pelajaran 2023/2024 sebesar 70.

Saran

1. Bagi guru penjas
Disarankan agar guru menggunakan metode permainan dalam pembelajaran untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai teknik passing atas dalam permainan bola voli. Penggunaan metode permainan terbukti dapat meningkatkan

efektivitas pembelajaran, memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, serta meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa.

2. Bagi siswa
Siswa disarankan untuk terbuka terhadap berbagai masukan, saran, dan kritik yang diberikan oleh guru atau teman sejawat, guna meningkatkan kualitas dan hasil belajar mereka.
3. Bagi sekolah
Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung kelancaran proses kegiatan belajar mengajar, guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih optimal dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Aef dan Etor (2018). Metode Latihan dan Pembelajaran Bolavoli Untuk Umum.

Bandung: IKAPI.

Alif, M. N., & Sudirjo, E.

(2019). Filsafat

Pendidikan Jasmani.

Sumedang:UPI

Sumedang Press.

Chan, F. (2017).

Implementasi guru

menggunakan metode

permainan pada

pelajaran IPA di

sekolah dasar. Jurnal

Gentala Pendidikan

Dasar, 2(1), 106-123.

Kardiyanto, D. W., & Sunardi,

H. Permainan Bola

voli. (2020).

Surakarta: UPT

Penerbitan dan

Percetakan UNS

(UNS Press).

Sauqy, A. (2022). Inovasi belajar & pembelajaran PAI: teori dan aplikatif.

UMSurabaya

Publishing.

Sueni, N. M. (2019). Metode,

Model dan Bentuk

Model Pembelajaran

(Tinjauan Pustaka).

Wacana: Majalah

Ilmiah Tentang

Bahasa, Sastra Dan

Pembelajarannya,

19(1), 3-3.

Sulfemi, W. B. (2019).

Hubungan motivasi

belajar dengan hasil

belajar IPS di SMP

Kabupaten Bogor.

Yahya, A. A., & Arham, S.

(2021). Pembelajaran

Kooperatif Tipe TGT

(Team Games

Tournament) Dalam

Meningkatkan Hasil

Belajar Pasing Bawah

Permainan Bola Voli

Siswa SMA Negeri 2

Bone. Jendela

Olahraga, 6(1), 150-

157.

Zulraflia, Turimin, & Muspita.

(2016). Kontribusi

Tingkat Kesegaran

Jasmani dan Motivasi

Belajar Terhadap

Hasil Belajar Penjas

(Studi Korelasi Pada

Mahasiswa Penjas

Angkatan 2013 FKIP
UIR (Pekanbaru).
Journal Sport Area,
1(2), 73–83.