

## PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR PASSING ATAS BOLAVOLI DI SMKN 1 SURABAYA

**Pandhu Aditya Widyanto\*, Taufiq Hidayat**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*pandhuw@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Hasil belajar adalah menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi gejala dan lain-lain yang termasuk kesadaran keinginan untuk menerima stimulus control dan gejala atau rangsangan dari luar. Tujuan dari penelitian ini Tujuan penelitian adalah pernyataan "mengapa" penelitian dilakukan, atau tujuan penelitian. Pengertian metode penelitian adalah Menurut McMillan dan Schumacher (2001: 9), metodologi penelitian mengacu pada desain yang menurutnya peneliti memilih pengumpulan data dan prosedur analisis untuk menyelidiki masalah penelitian tertentu. Epistemologi kualitatif didasarkan pada metode interpretatif penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif desain penelitian *one group pretest – post test design*. Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil perhitungan uji *Kolmogorov-Smirnov test* dijelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan pembelajaran permainan bolavoli terhadap hasil belajar teknik dasar *over hand pass* bola voli. peserta ekstrakurikuler bolavoli SMK Negeri 1 Surabaya. Jumlah *Uji T* signifikan lebih kecil dari *alpha* ( $0,005 < 0,05$ ) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika signifikan  $< \alpha$  dengan taraf signifikan 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak sedangkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor 13,3%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan permainan modifikasi.

**Kata kunci :** modifikasi permainan, hasil belajar, teknik dasar

### Abstract

Learning outcomes are receiving external stimulation to the students, both in the form of symptom situation problems and others, which include awareness of the desire to receive stimulus control and symptoms or stimulation extenally. The research methods, according to McMillan and Schumacher (2001: 9), refers to the design according to which the researcher chooses data collection and analysis procedures to investigate specific research problems. Qualitative epistemology is based on the interpretive method of quasi-experimental research with a quantitative design approach to one group pretest - post test design. The results of the study obtained from the calculation of the Kolmogorov-Smirnov test test explained that there was an effect of applying the learning game of volleyball to the results of learning basic techniques over volleyball hand passes. volleyball extracurricular participants at SMK Negeri 1 Surabaya. The number of T Tests is significantly smaller than alpha ( $0.005 < 0.05$ ) thus according to the provisions if significant  $< \alpha$  with a significant level of 5%,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected while the results of the calculation of the percentage effect between the results of the pretest and posttest are 13, 3%. From these data it can be concluded that there is an effect after being given treatment using a modified game.

**Keywords:** game modifications, learning outcomes, basic techniques

## PENDAHULUAN

Bola voli adalah salah satu olahraga tim yang paling populer dan sering dimainkan di dunia dengan tuntutan teknis, dan taktis yang kompleks yang melibatkan upaya fisik pendek dan intensif, seperti lompat atau gerakan kuat, selama pelatihan dan kompetisi. Bola voli modern sangat cepat, dan dalam beberapa tahun terakhir para ilmuwan olahraga telah mulai memusatkan studi mereka pada peristiwa terkait permainan yang didefinisikan sebagai "kunci" untuk sukses atau "indikator kinerja" oleh ahli statistik dan peneliti. Dalam bola voli diketahui bahwa tiga indikator kinerja utama adalah: lonjakan, servis dan blok telah terbukti secara statistik bahwa serangan adalah prediktor keberhasilan yang lebih baik daripada pertahanan. Karena melayani adalah salah satu aksi serangan paling penting dan itu adalah aksi ofensif pertama dari setiap reli, pelatih memberi arti penting yang sangat besar pada fundamental teknis ini (Ciuffarella dkk, 2013).

Bola voli (dalam jumlah ini voli pantai sudah termasuk) dimainkan oleh 500 juta pemain di seluruh dunia dalam permainan yang diselenggarakan. Selain itu, ada sejumlah besar pemain bermain olahraga hanya untuk bersenang-senang tanpa terdaftar di kompetisi atau klub apa pun. Jumlah total orang yang bermain voli (atau voli pantai) sebagai hobi atau resmi mungkin sekitar satu miliar. Ini adalah salah satu olahraga tim paling populer di dunia (Kasper Vuorinen, 2018)

Salah satu kebijakan pendidikan yang ditunjukkan dalam Program Pendidikan Nasional (Propenas) 1999-2004 adalah untuk peningkatan mutu pendidikan. Berbagai upaya untuk terus meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan melengkapi sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.

Dunia pendidikan kita telah mengalami perkembangan pesat, menjadikannya penting, tetapi banyak juga yang menyatakan meskipun kualitas pengetahuan manusia Indonesia telah meningkat, tetapi tidak mengimbangi moral yang ada. Itu juga dibuat dari karakter dan praktisi pendidikan di Indonesia yang saat ini telah atau sedang dihadapi degradasi moral. Pendidikan juga berperan penting untuk membentuk calon-calon. Bahkan pemerintahan melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan turun tangan untuk memperbaiki atau melakukan perubahan kurikulum di sekolah.

Sesuai dengan isi dari undang-undang Pemerintahan Pendidikan dan Kebudayaan tentang standart isi untuk suatu satuan Pendidikan dasar dan menengah,

Pendidikan jasmani memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung didalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dilakukan dengan sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik yang lebih baik sekaligus pembentukan pola hidup sehat dan belajar sepanjang hayat.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Definisi ini memiliki tiga komponen: 1) durasi perubahan bersifat jangka panjang dan bukan jangka pendek; 2) lokus perubahan adalah isi dan struktur pengetahuan dalam ingatan atau perilaku pembelajar; 3) penyebab perubahan adalah pengalaman pelajar di lingkungan daripada kelelahan, motivasi, obat-obatan, kondisi fisik atau intervensi fisiologis.

Sehubungan dengan itu, maka di dalam penyajian pembelajaran, terutama penyajian pembelajaran PJOK kepada peserta didik penilaiannya yang merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola proses belajar (Sudjana, 1989: 24).

Belajar gerak dasar *passing* atas dengan modifikasi permainan karena *passing* atas yang baik akan mempengaruhi jalannya dalam pertandingan. Olahraga bolavoli sendiri di Kota Surabaya sangat digemari dari berbagai kalangan, mulai dari lingkungan anak sekolah, hingga di lingkungan masyarakat. Akan tetapi dalam olahraga ini kebanyakan siswa yang memainkan bolavoli masih sedikit yang melakukan *passing* atas dengan benar, dikarenakan teknik yang digunakan siswa masih salah bahkan masih kurang, maka dari itu penulis menggunakan materi *passing* atas untuk memperbaiki gerak dasar dari *passing* atas bolavoli sehingga siswa dapat melakukan dengan benar.

Sehubungan dengan penjabaran latar belakang di atas, maka penulisan ini mengambil judul, "Penerapan Pembelajaran Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Hasil Belajar Teknik Passing Atas Bolavoli (Studi Pada Ektrakurikuler SMKN1 Surabaya)".

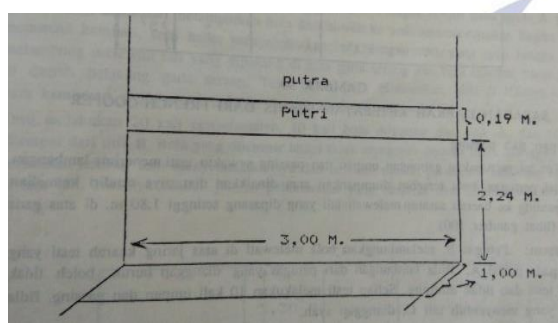
## METODE

Didalam penulisan ini menggunakan dunganan semu. Menurut Maksum (2012:65) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat didalam variabel. Salah satu cirri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*).

Instrument untuk memperoleh data dari *French-Cooper*, contoh tesnya :

**Tabel 1. Norma Penilaian *Passing* Atas Dari *Face Wall Volume***

PRESEN TIL	UMUR	PUTRA			PUTRI			
	9-11	12-14	15-17	18-22	9-11	12-14	15-17	18-22
90	12	16	19	20	12	16	19	20
80	10	14	16	18	10	14	16	18
70	8	12	14	16	8	12	14	16
60	7	11	12	14	7	11	12	14
50	6	10	11	12	6	10	11	12
40	5	9	10	10	5	9	10	10
30	4	8	8	8	4	8	8	8
20	2	6	6	6	2	6	6	6
10	0	4	4	4	0	4	3	4



**Gambar 1. Sasaran men-volibola dari *French-Cooper* dalam (yunus, 1992:205)**

**Keterangan:**

Tujuan : Untuk mengukur kemampuan ketepatan saat melakukan *passing* atas bolavoli.

Alat/perengkapan :Dinding tembok yang rata dan halus, dan rata-rata lebar 3 m dan dengan tinggi dari lantai 2,24 m. Garis-garis vertical memanjang ke atas dari masing-masing ujung jaring sekitar 1m, sebuah bola, *stop watch*, blangko penilaian dan alat tulis.

Petugas : Seorang pencatat nilai, dan seorang *timer* sekaligus sebagai pengatur jalannya pelaksanaan tes.

Pelaksanaan : Testi berdiri di belakang garis batas dan selama pelaksanaan tes (memantulkan bola) testi tidak boleh melewati garis tersebut. Testi mulai dengan memantulkan bola kearah dinding dan kembali berturut-turut selama 15detik.

Skor : Skor tunggal adalah jumlah pukulan selama 15 detik yang memenuhi isyarat. Skor akhir adalah rata-rata dari dua kali percobaan. Minimal ketinggian bola sewaktu dipukul adalah setinggi bahu.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Deskriptif Data**

Pada deskriptif data ini membahas tentang *mean* (rata-rata), nilai minimum, nilai maksimum, standart deviasi, dan varian dari peserta ekstrakurikuler bolavoli di SMKN 1 Surabaya yang berjumlah 18. Unruk menghasilkan nilai berikut:

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest Shooting* Pada *Ekstrakurikuler Bolavoli***

Variabel	Siswa	Nilai Min	Nilai Maks	Mean (Rata-rata)	Standar deviasi
<i>Pre-test</i>	18	30	90	69.17	13.853
<i>Post-test</i>	18	70	100	82.50	9.115

Dapat di analisis tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dari 18 peserta memiliki nilai minimum 30 nilai maksimum 90 rata-rata 69.17 nilai standart deviasi 13.853 dan sedangkan untuk hasil *posttest* dari 18 peserta memiliki nilai minimum 70 nilai maksimum 100 rata-rata 82.50 nilai standart deviasi 9.115.

**2. Uji Normalitas**

Dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk menguji apakah ada data yang dianalisa dianalisis berdistribusi normal atau tidaknya, maka dari itu dapat diuji menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan perhitungan SPSS *statistic 21 test* dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikan dari nilai hitung  $P_{value}$  lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan dari nilai hitung  $P_{value}$  lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		PRETEST	POSTEST
N		18	18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	69.17	82.50
	Std. Deviation	13.853	9.115
Kolmogorov-Smirnov Z		.677	.930
Asymp. Sig. (2-tailed)		.749	.353

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *pretest* nilai lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  (0,749 > 0,05), nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *posttest* dan akan lebih besar nilai dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  (0,353 > 0,05), yang menyatakan bahwa data ini



adalah data normal itu berarti semua  $> 0,05$ . Oleh karena itu, data diatas di nyatakan normal.

### 3. Uji T

Tabel 4. Uji T

	Mean	Std. Deviasi	T	Df	Sig
<i>Pretest</i>	-13,333	17,40	-3,189	17	0,005
<i>Posttest</i>					

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel di atas  $t_{hitung}$  sebesar 3,189 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,740. Dan nilai Sig sebesar  $0,005 < 0,05$ , itu sudah sesuai bedasarkan untuk pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test, dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada peningkatan yang signifikan dari hasil *test* setelah pemberian *treatment* dan sebelum pemberian *treatment* pada siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMKN 1 Surabaya.

Pada bagian ini akan membahas tentang penerapan pembelajaran modifikasi permainan bola voli teknik dasar *over hand pass* bola voli pada peserta ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Surabaya. Pembelajaran modifikasi adalah salah satu media yang berpengaruh dalam meningkatkan dan mempengaruhi keterampilan gerak seseorang. *Over hand pass* merupakan teknik dasar dalam permainan bola voli, jika seseorang melakukan gerakan tersebut dengan benar akan berpengaruh besar dalam peningkatan keterampilan gerak. Maka dari itu seseorang pelatih harus pintar dalam pemanfaatan media untuk menunjukkan sesuatu yang benar dan berpengaruh baik untuk para peserta ekstrakurikuler.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bola voli di program ini diharapkan dapat membantu mengoptimalkan pertumbuhan pengembangan siswa, meningkatkan kebugaran fisik siswa komponen, seperti kekuatan daya tahan, daya, fleksibilitas, kelincahan, keseimbangan dan koordinasi motorik. Sebagai tambahan mengembangkan aspek fisik pembelajaran, bola voli juga diharapkan dapat mengembangkan aspek mental motivasi untuk belajar, percaya diri, keberanian, dan disiplin, toleransi dan kerja sama adalah aspek sosial diharapkan mengalami perubahan menjadi lebih baik (Jayati).

Pelaksanaan *treatment* di luar ruangan dengan melakukan gerak pemanasan dengan menggunakan modifikasi permainan dalam permainan bola voli. Para peserta ekstrakurikuler melakukan dengan serius dan semangat karena pemanasan dan tahap latihan menggunakan permainan yang sangat bervariasi dan tidak *monotone*. Kegiatan bimbingan belajar di luar sekolah

pun menjadi salah satu faktor mengapa tidak semua peserta ekstrakurikuler mengikuti *treatment* penelitian ini.

Maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor *test* Passing atas pada permainan bola voli sebelum diberikan *treatment* (*pretest*) adalah rata-rata 67,17 standart deviasi 13,3 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 30 dan 90. Hasil skor tes passing atas pada permainan futsal setelah diberikan *treatment* (*posttest*) adalah rata-rata 82,50 standart deviasi 9,115 dengan perubahan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 70 dan 100.

Berdasarkan tabel 4 maka dari itu tabel dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *pretest* untuk lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,749 > 0,05$ ), nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *posttest* lebihbesar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,353 > 0,05$ ).

Berdasarkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor 13,3% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan *treatment* dalam penerapan pembelajaran modifikasi permainan bola voli terhadap hasil belajar teknik dasar *over hand pass* bola voli.

Pada bagian ini akan membahas tentang penerapan pembelajaran modifikasi permainan bola voli teknik dasar *over hand pass* bola voli pada peserta ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Surabaya. Pembelajaran modifikasi adalah salah satu media yang berpengaruh dalam meningkatkan dan mempengaruhi keterampilan gerak seseorang. *Over hand pass* merupakan teknik dasar dalam permainan bola voli, jika seseorang melakukan gerakan tersebut dengan benar akan berpengaruh besar dalam peningkatan keterampilan gerak. Maka dari itu seseorang pelatih harus pintar dalam pemanfaatan media untuk menunjukkan sesuatu yang benar dan berpengaruh baik untuk para peserta ekstrakurikuler.

Pelaksanaan *treatment* di luar ruangan dengan melakukan gerak pemanasan dengan menggunakan modifikasi permainan dalam permainan bola voli. Para peserta ekstrakurikuler melakukan dengan serius dan semangat karena pemanasan dan tahap latihan menggunakan permainan yang sangat bervariasi dan tidak *monotone*. Kegiatan bimbingan belajar di luar sekolah pun menjadi salah satu faktor mengapa tidak semua peserta ekstrakurikuler mengikuti *treatment* penelitian ini.

Maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor *test* Passing atas pada permainan bola voli sebelum diberikan *treatment* (*pretest*) adalah rata-rata 67,17 standart deviasi 13,3 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 30 dan 90. Hasil skor tes

passing atas pada permainan futsal setelah diberikan *treatment (posttest)* adalah rata-rata 82,50 standart deviasi 9,115 dengan perubahan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 70 dan 100.

Berdasarkan tabel 4 maka dari itu tabel dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *pretest* untuk lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,749 > 0,05$ ), nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *posttest* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,353 > 0,05$ ).

Berdasarkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor 13,3% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan *treatment* dalam penerapan pembelajaran modifikasi permainan bola voli terhadap hasil belajar teknik dasar *over hand pass* bola voli.

## PENUTUP

### Simpulan

Didasarkanerdasarkan focus masalah dan hasilibisasi penelitian tentang penerapan modifikasi permainan bolavolisepakbola terhadap hasil belajar tekniknisasi dasar over hand pass bolavoli studi pada ekstrakurikuler SMKN 1 Surabaya disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap hasil belajar teknik dasar over hand pass bolavoli studi pada ekstrakurikuler SMKN 1 Surabaya. Dibuktikan dengan hasil ngijir wilcoxon signifikan lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ )
2. Besarnya penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap hasil belajar teknik dasar passing atas bolavoli studi pada ekstrakurikuler SMKN 1 Surabaya berdasarkan hasil dari hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* dengan skor 13,3%

### Saran

Basaransadfaran yang rekomendasi ajuan, pertama didalam dunia pendidikan antara lain:

1. Penerapan modifikasi permainan tidak hanya digunakan pada materi passing atas saja melainkan bisa semua materi dalam latihan bolavoli.
2. Penggunaan modifikasi permainan berupa game harus disesuaikan dengan kebutuhan teknik para peserta ekstrakurikuler, sehingga semua peserta ekstrakurikuler saat melakukan gerakan passing atas permainan bolavoli dapat melakukan dengan benar sesuai pedoman yang telah ditetapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Victoria, 1998, *Fundamental Motor Skills Activitaes Resovrce.*: Department of Educations and Eariy Childhood Development.
- Cox Richard H., 1980, *Teaching Volley Ball*, Burgess Publishing Company, Minnepolis
- Djamah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya.
- Pardijono dan Hidayat. 2012. *Buku Ajar Bolavoli*. Surabaya: Universty Press
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Tim Penyusun Panduan. 2006. *Panduan Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya: Unesa Press
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Soeparto. 2000. *Sarana dan Prasarana*. Jakarta: Depdikbud
- MN. 2008. *Special Olympics Volleyball Coaching Guide, Teaching Volleyball Skills*
- Vuorinen. K. 2018. *MODERN VOLLEYBALL ANALYSIS AND TRAINING PERIODIZATION*
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Ciuffarella, A., Luca RUSSO<sup>2</sup>, Francesco MASEDU<sup>3</sup>, Marco VALENTI<sup>4</sup>, RiccardoEdgardo IZZO<sup>5</sup> and Marco DE ANGELIS 2013 *Notational Analysis of the Volleyball Serve*
- Titi, J. *Journal of Education, Teaching and Learning* Volume 2 No 2 September 2017. Page Number 218-223 *The Learning Model of Forearm Passing In Volleyball for Junior High School*